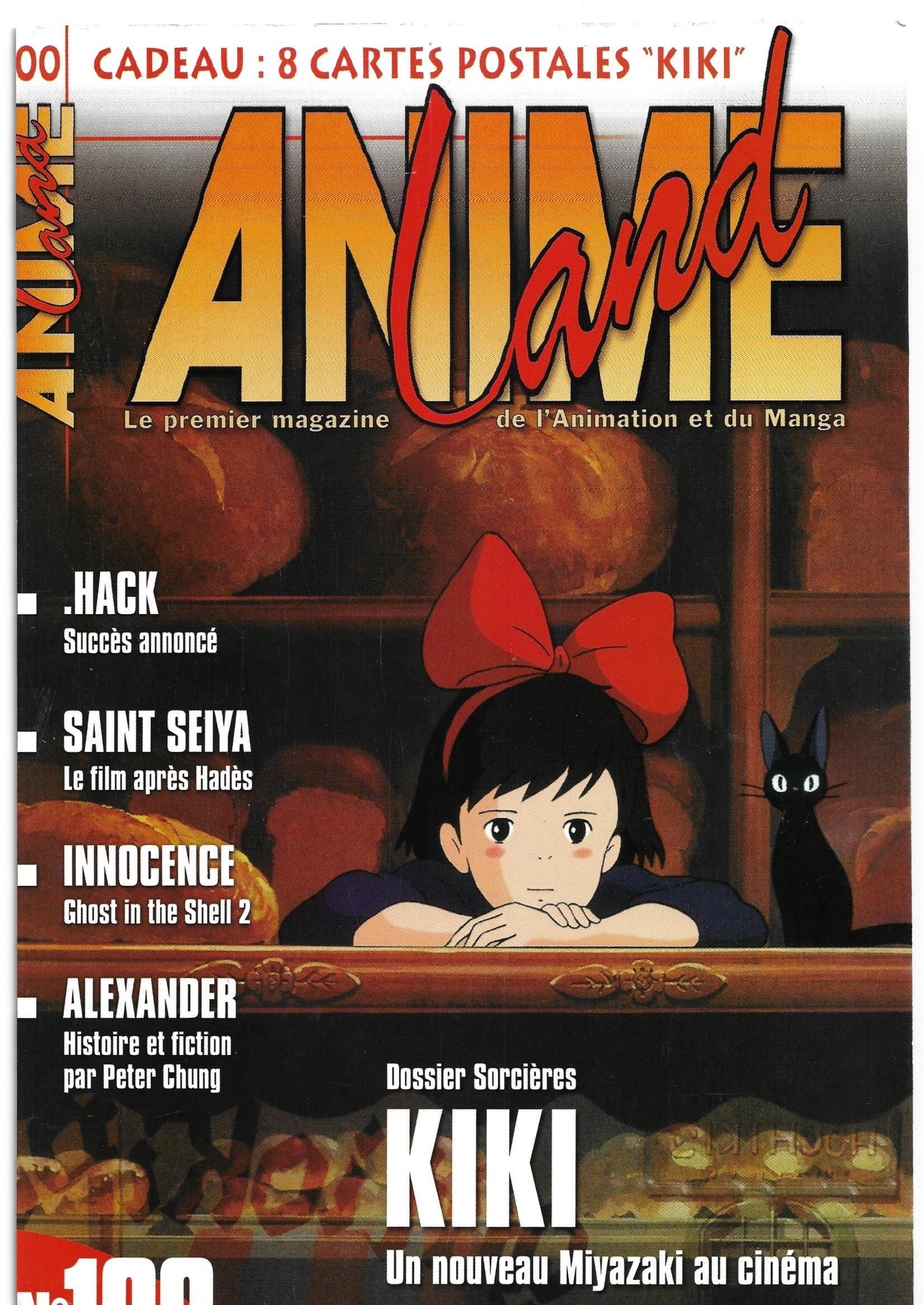


00
CADEAU : 8 CARTES POSTALES "KIKI"
ANIME Land
Le premier magazine de l'Animation et du Manga
.HACK
Succès annoncé
SAINT SEIYA
Le film après Hadès
INNOCENCE
Ghost in the Shell 2
ALEXANDER
Histoire et fiction par Peter Chung
Dossier Sorcières
KIKI
Un nouveau Miyazaki au cinéma
N°100

KONCI Records
le nouveau label de la scène musicale japonaise présente !

Ce n'est qu'avec un jeune groupe sans cesse en tournée au Japon et dans le continent asiatique que pouvait être inauguré le futur catalogue de Konci Records.

S.O.A.P., c'est Ken de L'Arc en Ciel au chant et à la guitare, Ein à la basse et Sakura ex-L'Arc en Ciel à la batterie. Provocateurs, insolents et toujours agités les musiciens de S.O.A.P. réaniment avec virtuosité et panache un rock que vous aurez du mal à oublier.

S.O.A.P.
GRACE / gimme A guitar



S.O.A.P.
GRACE / gimme A guitar
Sortie le 24 avril 2004
PVP conseillé : 14,95 €

Printemps 2004 : **S.O.A.P.** arrive en France !
L'Energie du Combat Rock est enfin de retour !



44 Magnum
Ignition
PVP conseillé : 14,95 €

Les anciens n'ont jamais tort...
Ignition fait partie de ces albums qui vous collent au mur.
A écouter éloigné des enceintes !
44 Magnum est un des groupes importants du paysage musical de l'archipel depuis deux décennies. Une inertie ambiante a décidé ses musiciens à remettre les pendules à l'heure : le Japon est et restera le pays du rock samouraï !

Egalement disponible chez Konci Records !

...de réactiver la mémoire du rock Made in Japan !
Les musiciens de XYZ->A se sont associés pour créer un son « rock » unique et exaltant. Minoru Niihara, ex-chanteur de Loudness, Funky Sueyoshi de Bakufu Slump, que ses fans chinois surnomment le « roi des batteurs asiatiques », Tatsuhiko Wasada, ex-bassiste du même groupe, et le guitarrero Fumihiko Kitsutaka de la formation Kinniku Shôjo-tai vont vous prouver qu'en ce début de millénaire, c'est tout le rock japonais qui va vous envahir les oreilles.



XYZ->A
Life
PVP conseillé : 14,95 €

Pour toute information
Konci.com et akata.fr

KONCI Records — konci.com
AKATA — akata.fr

Vous pouvez découvrir les clips de S.O.A.P., 44 Magnum et XYZ->A dans la boutique Konci au 123 Bd Voltaire 75011 Paris Metro Voltaire Ligne 9

Nouveau Site WWW.KONCI.COM



Saint Seiya Tenkai Hen Joso 32€ — Innocence O.S.T (Ghost In the Shell 2) 34€ — CD Space Adventure Cobra Complete Music Box 2 CDs 45€ — Gungrave Tv O.S.T 34€ — Chrono Crusade O.S.T 32€ — Full Metal Alchemist O.S.T





Wolf's Rain O.S.T 2 34€ — Wolf's Rain O.S.T 1 34€ — Naruto O.S.T 1 34€ — Naruto O.S.T 2 34€ — Nippon Animation Sekai Meisaku 57€ — Gundam Seed Complete Best



Jiban O.S.T 17€ — Changerion O.S.T 17€ — Jacker Dengekitai O.S.T 17€ — Go Renger O.S.T 17€ — Changeman O.S.T 17€ — Bioman O.S.T





Sharivan O.S.T 17€ — Shaider O.S.T 17€ — Jaspion O.S.T 17€ — Spielvan O.S.T 17€ — Jiraiya O.S.T 17€ — Metalder O.S.T



Star Wolf O.S.T 17€ — Koseidon O.S.T 17€ — Uchu Kara No Message O.S.T 17€ — Ultra Q O.S.T 17€ — Suite Megaroman O.S.T 17€ — Battle Fever J O.S.T







CD Audio

Saint Seiya Eternal Editon 7 & 8 19,90€ — X Or O.S.T 17€ — Dynaman O.S.T 17€ — Denjiman O.S.T 17€ — Frashman O.S.T 17€ — Kikaider O.S.T 17€ — Kamen Rider O.S.T 17€ — Kamen Rider 2 O.S.T 17€ — Kamen Rider 3 O.S.T 17€ — Kamen Rider 4 O.S.T 17€ — Kamen Rider Black O.S.T 17€ — Suite Kamen Rider O.S.T 17€ — Chihiro Yonekura Azuré 34€









CD Audio

Sads Punk Wakusei 24€ — Best Of Avex Anime Vocal Gold 32€ — Best Of Avex Anime Vocal Silver & Gold + Single 56€ — Best Of Avex Anime Vocal Silver 32€ — Lupin The Third 2nd TV Music File 40€ — Lupin Jazz Yuji Ohno Christmas 29€ — Lupin Legend Of Babylonian Gold O.S.T 30€ — Lupin The Third 1977 Music File 30€ — Lupin The Third 1978 Music File 30€ — Lupin The Third 1979 Music File 30€ — Lupin Jazz Yuji Ohno Another Jazz 29€ — Lupin Jazz Yuji Ohno Bossa & Fusion 29€ — Lupin Jazz Yuji Ohno Plays The Standards 29€

CD Audio

Lacryma Christi Deep Space Syndicate 34€ — Olivia The Lost Lolli 34€ — Move Deep Calm + DVD 43€ — Aya Ueto Message + DVD 38€ — Natsumi Abe Hotoribocchi 34€ — Utada Hikaru Single Collection 1 34€ — Chara a Scenery Like Me 34€ — Maki Goto 2 Paint It Gold 34€ — Rebecca Complete Edition 2 — Boa K Pop Selection Version + DVD 36€ 27€ — Boa Love & Honesty Version + DVD 42€ 34€ — Luna Sea Complete Single Box + DVD 136€ — Dreams Come True Groove Collection 40€



























Masami Okui Rebirth 33€ — Nanase Aikawa 7 Seven 34€ — Koda Kumi Feel My Mind 34€ — Ayaka Hirahara Odyssey 34€ — Namie Amuro Style 34€ — Aya Matsura X3 34€ — Masami Okui S Mode 2 33€ — Day After Tomorow Primary Colors 34€ — Maaya Sakamoto Shonen Alice 34€ — Speed Bridge 34€ — Speed Best Hits Live 30€ — Hitomi Shimatani Delicious The Best 35€ — Mai Kuraki Wish You The Best 34€

Tamaki Nami Greeting 34€ — Yae Flowing To The Sky 27€ — Crystal Kay Natural 29€ — Crystal Kay 4 Real 34€ — Zone O 30€ — Zone N 34€ — Bennie K Essence 29€ — Shy Circus 34€ — Soysoul Soysoul 34€ — Aiko Akatsuki No Love Letter 34€ — Do As Infinity Gates Of Heaven 34€ — Julia Mazda 107 Jours 34€ — Rina Aiochi Single Collection 34€

Misia Mars & Roses 34€ — Misia Single Collection 34€ — Dream ID 34€ — Ayumi H. Memorial Address (Version + DVD 38€) 25€ — Hyde 666 34€ — Megumi Hayashibara Center Colour 35€ — Zard Tomateita Tokei 34€ — Tsukiko Amano Tenryu 35€ — Kokia Remember Me 34€ — Aile Play 29€ — R.O.R Dazzle 33€ — Camelia Tsubaki 34€ — Dasein Best Of 35€

Dir En Grey Missa 15€ — Dir En Grey 40€ — Gackt Crescent 34€ — Gackt The Sixth Day 35€ — Gackt Miserable 23€ — Kagrra Miyako 35€ — Kagrra Urei 15€ — L'arc En Ciel Ready Steady Go Single 14€ — Miyavi Elegance Galyuu Style + DVD 60€ — Duelquartz Rodéo 36€ — Nightmare Ultimate Circus 34€ — My Little Lover Fantasy 32€ — Tryceratops Licks et Rocks 31€

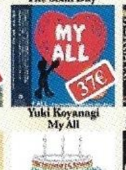




Double Wonderfull 34€ — Double Too Wonderfull 28€ — Melody Sincerely 34€ — Yuki Koyanagi My All 37€ — Yousuthquake New Oriental Metal 29€ — Miyavi Elegance Galyuu Style 45€ — Onmyoza Mugen Houei 34€ — Sex Machingun The Maintenance 34€ — Crack 6 Trinity 34€ — Psycho Le cemu A Trip The Arcadia 36€ — Lapis Laruli The Best 34€ — Asian Kung Fu Kunkei Five M 34€ — Chemistry One X One 34€















Schwarz Stein Artificial Hallucination 34€ — Pierrot Dictator Circus 34€ — Tak Matsumoto Hit Parade 33€ — Love Psychedelico Love P. 3 34€ — Exile Exile Entertainment 34€ — Dabo Diamond 34€ — Da Pump Japan Tour 2003 27€ — Onmyoza Hyakki Ryohran 34€ — Onmyoza Kokkoku Tensho 34€ — Eizo Sakamoto Metal Handson Man 34€ — Muce Zekku 35€ — Goodfellag Crap 31€ — Daigo Stardust The Space



















DVD



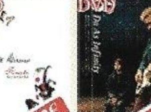




























...ard Voltaire 75011 Paris (Métro Voltaire) Tél : 01 44 93 51 30 ou 01 44 93 03 28
...ooks et Mangas 117 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél : 01 43 56 88 48



Le monde des couleurs 22€
Evangelion Die Sterne 45€
Jin-Roh 36€
Ayashi No Ceres illustration 35€
Gungraver Archive 39€
Scrap 21€
Yamada Akihiro 42€
Ikaru No Go illustration 57€
Gravitation 21€
Rahxephon 36€
Malice Mizer retour 43€
Gackt just bring it live tour 02 58€
Art Book Saint Seiya Hikari 68€
Art Book Saint Seiya Sora 64€
Art Books Japonaise
Distribution Exclusive
Vaiseau ARCADIA Version Lame
129€
Professionnels contactez-nous
FF X-2 Figurine Bahamut 35€
FF X-2 Figurine Yojimbo 35€
Final Fantasy Trading Arts 65€ les 6
New Maquette Evangelion Eva-01 45€
Figurines Evangelion 28cm 25€ pièce
Figurines Evangelion 14cm 15€ pièce 39€ les 3
Figurine Evangelion China 22€ pièce 39€ les 2
Figurines Eva Printemp 22€ pièce 39€ les 2
Trading Figure (Lupin série 4) 30€ les 6
Figurines CAPCOM DX 19cm 20€ pièce 35€ les 2
Statuette en résine Yuna 39€
Figurine Lady Oscar 79€
Diorama Evangelion 22€ pièce 39€ les 2
Figurines Rei & Asuka en classe 20€ pièce 35€ les 2
Draps Evangelion 22€ pièce
Trading Figure Lupin (série 3) 30€ les 6
Figurines Lupin Bar 13 cm 15€ pièce 55€ les 4
Jouets Evangelion en métal
GX-22 99€
GX-21 83€
Gashapon Sakura Wars (Part 4) 30€ les 6
Gashapon Evangelion (Série 2) 30€ le lot
Gashapon Naruto (Série 2) 30€ les 6
Figurines Ken 25€ pièce 45€ les 2
Figurines Lupin DX 20cm 20€ pièce
Figurines King Of Fighter 19€ pièce
Gashapon Namco 30€ le lot
Trading Figures Stand Alone Complex 30€ les 6
Gashapon Dead Or Alive (Série 2) 59€ les 11
Gashapon Guilty Gear Girl 30€ les 6
Gashapons Zelda (Série 2) 59€ les 12
Bijou FFX Coffret Tidus 20€
Bijou FF8 Coffret Squall 20€
Mini Figure Ken (Part 1) 30€ les 6
Trading Figures Chobits (Série 2) 35€ les 6
Trading Figures Love Hina (Série 2) 35€ les 6
Bustes Go Nagai 7cm 30€ les 5
Gashapon Robot Wars SD 30€ les 6
Gashapon Zelda Articulés 30€ les 5 25€ les 4
Peluche Kirara 23cm 16€
Peluche Atushi 60cm 99€ 30cm 40€
Mini Figure Ken (Part 2) 30€ les 6
Trading Figures Cobra 35€ les 6
Gashapon Saint Seiya Poseidon 30€ les 6
Figurine Saint Seiya Avec éclairage 22€ pièce
Figurine SD Saint Seiya (Série 3) 19€ Pièce 49€ les 3
Trading Card Saint Seiya Hades 6€ le sachet 84€ le boite de 15 sachets
Trading Figures Devil May Cry 35€ les 5
Gashapon Saint Seiya Série 2
Jouet St Seiya Chevalier Noir 22€ pièce
Porte Clés Saint Seiya 22€ pièce
Jouet Macross Yamato Quadlandlow Mylène 1/60 179€
Armures Saint Seiya Chevalier du Lion et Chevalier du Verseau 79€
Jouet en plastic articulé Sagitaire 45€
Nouveaux Jouets Saint Seiya articulés + Armure en Métal VersionJaponaise 69€ pièce, Version US 49€ pièce
Phénix Andromède Pégaze Cygne Dragon
30€ les 6 (55€ les 12)
Gashapon Saint Seiya Série 3
Figurines DBZ 12cm Transformable 25€ pièce
Gashapon Imagination DBZ 25€ les 6
Gashapon DBZ (série 3) 35€ les 7
Gashapon DBZ Best Collection 35€ lot
Figurine DX DBZ 31cm (Série 5) 28€ pièce 49€ les 2
DX DBZ 31cm (Série 4) 28€ pièce 49€ les 2
Figurine DX DBZ 31cm (Série 3) 28€ pièce 49€ les 2
Figurines DBZ énergie Power 16cm 25€ pièce 45€ les 2
Porte clés SDX DB 8cm 7€ pièce
Réveil Dragon Ball (generique de début) 38€
DB sur Nuage Mécanique 18€ pièce
Dragon Ball Z 14cm (Série 1) 18€ pièce 65€ les 5
Figurine DBZ 14cm Série 2 18€ pièce 65€ les 5
Figurine DBZ 14cm Série 3 18€ pièce 65€ les 5
Figurine DBZ 14cm Série 4 18€ pièce 65€ les 5
DBZ Figurine Collection Série 1 7€ pièce 79€ les 14
Figurines Collection DBZ Série 2 7€ pièce 79€ les 14
Porte clés DB + Dragon 20€ lot de 3
Porte clés DBZ 11cm 7€ pièce
Dragon B + Véhicule (Série 1) 20€ pièce
Dragon B + Véhicule (Série 2) 20€ pièce
Pose téléphone portable DBZ 10cm 18€ pièce
DBZ KamehaAvec éclairage 27€ pièce
Mini Figurine DB sur Boule de Crystal 39€ les 10
Trading Figure DBZ (Série 4) 35€ les 6
Trading Figure DBZ (Série 3) 35€ les 5
DBZ échiquier (Série 2) 72€ les 11
Figurines DX DBZ articulés 14cm (Part 2) 20€ pièce 45€ les 3
Boule de Crystal DBZ en Peluche 26cm 39€ pièce
BON DE COMMANDE À RECOPIER SUR PAPIER LIBRE / RETOURNER À KONCI
123 BD VOLTAIRE 75011 PARIS Tél: 01 44 93 51 30 / 01 44 93 03 28 (METRO 9 VOLTAIRE)
Tél: Manga: 01 43 56 88 48
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal :
Ville :
Tél :
Age :
N° Client :
Pour faciliter le traitement de la commande. Indiquer des articles de remplaçements en cas de rupture de produits. Merci.
Titres des Articles | Réf | Qte | Prix | Montant
Port:
Total:
Frais d'envoi en collissimo suivi recommander / 48H : +5€
Envois DOM TOM ou à l'étranger : +10€
Offert pour tout commande sup.80 € (seulement en France)
N° CB : Expire le : __ /
Chèque ou Mandat Cash à l'ordre de KONCI

Edito





AnimeLand n°100
Avril 2004
Prix : 6 €.
Publication mensuelle d'**Anime Manga Presse**
SARL de presse au capital de 45 000 €.
RC Paris 405 051 871.
Siège social : 14 rue Soleillet, 75020 PARIS.
Distribution NMPP.
www.animeland.com

Directeur de publication
Tibor CLERDOUET.
Assisté de Sabrina VALLERIN. Tél. 01 58 53 55 55
direction@animeland.com

Rédacteur en chef
Yvan WEST LAURENCE.

Chef de publicité
Christophe ARTAUX. Tél. : 06 62 18 03 49
publicite@animeland.com

Marketing & événementiel
Éric BROUTTA. Tél. : 01 58 53 55 56
marketing@animeland.com

Abonnements & anciens numéros
Daphné SUPERBIE. Tél. : 01 58 53 55 57
abonnement@animeland.com

Mise en page
GoTOON et Diane SUPERBIE.

Corrections
Sonia JENSEN.

Ont collaboré à ce numéro
Julien BASTIDE, Hervé BAUMONT, Maxime BOMIER, Julie BORDENAVE, Nathalie BOUGON, Eve CHAUVIRÉ, Pa Ming CHIU, Olivier FALLAIX, Pierre FAVIEZ, Pierre GINER, Denis HOFFMANN, KARA, Sébastien KIMBERGT, Pierre-Luc MAURIEN, MEKO, Joanna MELODISTA, Rui PASCOAL, Nicolas PENEDO, Jean-Christophe PERRIER, Matthieu PINON, Alexandre ROZIER, Ilan NGUYÊN, Joffrey SEGUIN, David SIEGL, Denis SIGAL, Diane SUPERBIE et Violetta VASIC.

Correspondant étranger
Pierre GINER.

Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse) à **Anime Manga Presse**
14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.

Dessin de couverture : *Kiki la petite sorcière* © KADONO EIKO · NIBARIKI · TOKUMA SHOTEN. *Pingouin mascotte* de Christophe FERREIRA. Remerciements à François CLERC (GBVI), BCG, Olivier MARGERIE, Marion JULIEN et Lydie VINCENT (BVHE), Cécile DE LAVÉNÉRE (Warner), Marion DORÉ (Universal), Véronique DUMONT, Graça BATISTA et Caroline OUSTLANT (CANAL J), Chrystel PONCET (Télétoon), Sophie TONELLI (F2), Anne-Sophie BRUTTMANN (F5), Sophie LEFEVRE (France Télévision), Abel NAHMIAS (Pathé), Valérie LERIDON (Cartoon Network), Isabelle GROSDEMOUGE (Fox Kids), Cédric LANDEMAINE et Benjamin GAESSLER (Wildside films), Sébastien DALLAIN et Pierre-Jean REBOTON (Panini), Xavier KAWA TOPOR et Sylvie PORTE (Forum des Images), Philippe CHRISTIN, Stéphanie et Carlo LEVY (Dybex), Kaze, IDE, Pika Édition, J'ai Lu, Akata, Delcourt, Tonkam, Kana / Dargaud, Glénat, Asian Alternative, Mangatec et 9e Dimension. Cette publication étant susceptible de comporter des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.
Imprimé en France par les Imprimeries Québecor (77). Flashage OK par K.
ISSN 1148-0807. Numéro de commission paritaire : **0108K82755**. Dépôt légal à parution. « Kiki Maousse Costaud » — Le rédacteur fou.



JOYEUX ANNIVERSAIRE !

Cela n'a rien d'original, certes, mais il n'y a guère mieux à prononcer dans des occasions pareilles. Et ce n'est pas n'importe quel anniversaire puisque non seulement AnimeLand fête ses 13 ans d'existence (depuis sa période fanzine) mais cela tombe aussi sur le fatidique n°100 ! Le poids des ans et surtout des numéros commence plus que jamais à peser sur nos épaules fatiguées.

Pas facile de vous fournir des infos chaque mois, en suivant l'actualité française, américaine et surtout japonaise. Pas évident de remplir plus d'une centaine de pages d'articles, de dossiers, de portraits, d'interviews, de compte rendus pour mieux vous renseigner sur l'animation et le *manga*. Et cela, pourtant, nous nous y employons contre vents et marées, à un point tel que beaucoup ont sans doute fini par croire que cela allait de soit, que c'était banal. Une petite visite, en compagnie d'un stagiaire imaginaire, dans nos locaux, pour découvrir notre équipe, vous permettra peut-être de mieux comprendre quel est notre quotidien et comment naissent dans la douleur, chaque mois, les magazines que vous nous faites l'honneur de lire. Un petit tour virtuel mais qui vaudra bien, on l'espère, tous les Trombinoscopes du monde…

13 ans, c'est aussi l'âge de Kiki, la sorcière de MIYAZAKI Hayao qui vient de débarquer en France dans les salles obscures. Pour également fêter cela dignement, nous vous avons préparé un dossier sur ces personnages soit diaboliques soit fantastiques qui ont tant inspiré visiblement les auteurs de dessins animés, un dossier magique à plus d'un titre. Et nous espérons que vous apprécierez tout autant les cartes postales, une initiative que nous n'avions pas renouvelée depuis le n°17 !

Yvan WEST LAURENCE



Scrapped Princess

Sommaire

Rubriques

interview

animation

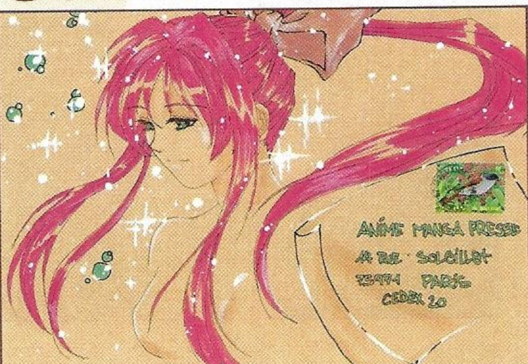
dossier

manga

jeux vidéo



Un timbre, Deux voix !



△ Dessin de Neth Borin

Coffrets Sailor Moon

Je suis une très grande fan du *manga Sailor Moon.* J'ai appris dans un ancien numéro qu'il n'y aurait pas de coffret pour les saisons suivantes pour cause de mauvaises ventes, ce que je trouve bizarre car Manga Distribution est en rupture de stock du premier coffret. Ces derniers ne savent rien sur l'avenir de cette série et d'autres disent que l'intégrale de la série va sortir ainsi que la saison 5, qui devrait être doublée. Pouvez-vous, s'il vous plaît, me dire clairement l'avenir de *Sailor Moon* ? Cette série est un chef-d'œuvre, il serait dommage et triste de nous en priver. Quelle est la vérité et que faire pour avoir la suite de *Sailor Moon* en coffret ?

Cécile Madjar

Pour l'instant, si rien ne sort sur Sailor Moon, *c'est parce que plus personne n'a les droits du dessin animé. En effet, comme de nombreux auteurs au Japon, Takeuchi Naoko veut avoir un droit de regard plus poussé sur l'exploitation de ses œuvres à l'étranger. Elle négocie donc un nouveau contrat avec Tôei, ce qui bloque pour l'instant le renouvellement des droits. A priori, cette situation n'est que temporaire, mais il faut bien avouer qu'AB (qui possédait les droits jusqu'ici) a souvent été déçu par* Sailor Moon. *Le film fut un échec au cinéma, la série ne faisait plus autant d'audience au bout de la quatrième saison et les coffrets VHS ont mis plus de temps à se vendre que d'autres séries. Il est clair que pour eux, ce titre n'est pas une priorité. Maintenant, il faudra voir qui reprendra les droits en France. Peut-être que d'autres personnes se montreront plus intéressées. Nous ne manquerons pas de vous tenir au courant.*

▽ Dessin de Lorianne Ollier



DVD en stéréo

Je voulais vous signaler qu'une petite erreur a été commise par un de vos testeurs DVD. En effet, concernant *Le Château dans le ciel,* toutes les pistes ne sont pas en 5.1. Seule la piste anglaise l'est – c'est d'ailleurs bien dommage. De plus, on constate que si la version française est un peu légère sur les voies arrière et les basses, c'est qu'en 2.0, il n'y en a pas !

Gregoon the shogun

Quand nous testons les DVD, il arrive que nous n'ayons pas entre les mains le produit final, mais ce que l'on appelle des « DVD-test ». Ces DVD sont les premiers échantillons pressés par l'éditeur pour une ultime vérification et ils sont aussi parfois donnés à la presse afin de pouvoir en parler au moment de la sortie du film, sachant que nous avons besoin d'un certain délai et que le produit final n'est alors pas toujours prêt. C'était le cas pour Le Château dans le ciel *et après vérification, le DVD que nous avons eu*

CORRESPONDANTS

Nous rappelons à nos jeunes lecteurs de moins de 18 ans qu'ils doivent accompagner leur annonce de correspondant d'une autorisation de leurs parents afin de nous permettre de publier leurs coordonnées.

Salut à tous ! J'ai 20 ans et je recherche des correspondant(e)s qui aiment les titres suivants ainsi que leur musique : *Saint Seiya, Love Hina, Fruits Basket, Lodoss, X* de Clamp, *Final Fantasy, Hellsing*... Écrivez-moi ! Réponse assurée !
Nicolas Anohis - 3 allée des sources - 93220 Gagny

Salut ! J'ai 18 ans et je recherche des correspondants voulant participer à l'élaboration d'un fanzine. Si vous savez dessiner ou rédiger et que vous habitez dans la région, écrivez-moi ! Réponse assurée à toute personne sérieuse !
Kevin Pronost - 3 résidence Jean Bouin
95150 Taverny

À ceux et celles qui aiment dessiner et qui sont intéressés par une correpsondance durable, qui aiment les *shojo manga* : *Nana, Video Girl, Chobits, Kagen No Tsuki,* et certains *shonen* : *G.T.O., Eiji, Le nouvel Angyo, Onshi* et plein d'autres. J'ai 29 ans, je suis nostalgique de *Ulysse 31, Cobra, Cat's Eyes.* Réponse assurée pour tous quel que soit votre âge.
Nathalie Ceysset - 7 résidence Pair-Pouil-Ors
17480 Le Château d'Oléron

J'ai 19 ans et je suis fan de *manga*, d'*anime*, de jeux vidéo et de cinéma. Je souhaite trouver des correspondants ayant les mêmes passions, et je cherche aussi de l'aide pour la réalisation d'un *manga.*
Parn Halluin - 16/25 avenue du président Hoover
59000 Lille

Je suis une fan du studio Clamp, des œuvres de Narumi Kakinouchi, de *Record of Lodoss War, Ah ! My goddess*, etc. J'ai 36 ans (!) et je recherche des correspondants de tout poil pour partager cette passion.
Christelle Hantute - 8 route de Moringhem
62910 Moulle

J'ai 18 ans et je voudrais correspondre avec des personnes de tout âge aimant *Sakura, Love Hina, Blue Seed* et plein d'autres, ainsi que les jeux vidéo, en particulier les *Final Fantasy*, et pour le cinéma *Harry Potter, Le Seigneur des anneaux* et *Smallville.* J'attends vos courriers avec impatience. Réponse assurée à 100 %, et même plus.
Laetitia Peillon - 6 hameau des baumes
13160 Chateaurenard

Holà ! Je suis une jeune française de 15 ans qui apprend le japonais et qui voudrait correspondre avec un Japonais ou une personne parlant cette belle langue pour m'améliorer toujours plus, et évidemment pour parler de ce beau pays ainsi que tout ce qui tourne autour. Merci d'avance et à bientôt j'espère !
Laurie Renon - 2 grand Gontey - 33330 St-Emilion

Salut, je m'appelle Jérémy, je suis fan d'*anime* et de *manga* et cela m'inspire. J'ai de nombreuses idées pour créer des bandes dessinées mais je ne sais pas dessiner. Je cherche donc des dessinateurs sérieux et motivés pour faire naître mes scénarios dans un fanzine.
Jérémy Blanchard - 41 rue Burdeau
42000 Saint-Etienne

entre les mains était bel et bien en 5.1 en français et même en japonais ! Malheureusement, ce mixage n'a pas été approuvé par les Japonais, ce qui explique que la version commerciale ne soit finalement que stéréo. Toutefois, il est bon de rappeler que le film datant de 1986, la version originale, tout comme la bande-son internationale qui a servi à faire le doublage, était d'origine en stéréo. Le mixage 5.1 n'est finalement qu'une « bidouille » pour répartir ce son sur cinq enceintes et donner un effet surround. On peut facilement reproduire cet effet avec la version stéréo 2.0 en activant le Dolby Surround de son ampli. Seule la version américaine possède un véritable son 5.1 puisque les musiques et les bruitages ont été entièrement refaits pour permettre d'avoir, justement, un son plus actuel.

Conan à la réunion

Bonjour à toute l'équipe d'AnimeLand. Ici, à La Réunion, nous avons déjà la série *Détective Conan* sur notre chaîne locale Antenne Réunion : est-ce normal ? Allez-vous faire un numéro spécial pour la 100e édition de votre magazine ? Votre magazine Le Virus Manga sera-t-il publié ici ? Mes amitiés.

Yaamine Ahmodali

Il n'y a certainement rien d'étonnant que des séries animées soient diffusées plus tôt ailleurs qu'en France Métropolitaine, il peut même s'agir parfois de marché test pour les télévisions. Vous constaterez par vous-même le contenu de ce n°100 avec quelques pages consacrées à son équipe, pour une fois... Quant au Virus Manga, le petit frère qui deviendra grand, il est distribué par l'intermédiaire des boutiques spécialisées uniquement sur l'Île de la Réunion pour l'instant.

△ Dessin d'Olivier Paccani

Les Maîtres de l'Univers en France : demande de soutien

La diffusion en France de la nouvelle série des *Maîtres de L'Univers* est compromise. En effet, Mattel semble avoir renoncé au lancement du dessin animé et des *action figures* qui l'accompagnent. Pour montrer notre mécontentement, nous, les sites internet :
www.luniversdemusclor.com
membres.lycos.fr/princeadam
www.musclor.fr.st
avons lancé une action commune. Un appel aux fans a été lancé pour contacter Mattel et TF1, une pétition a été mise en ligne et la mise en place de bannières ou de pages perso sont prévues. Néanmoins, ceci ne sera peut-être pas suffisant. C'est pourquoi nous nous permettons de contacter la presse spécialisée.

AnimeLand étant le premier magazine de l'animation et du *manga*, un appui de votre part *via* votre magazine et/ou votre site internet serait un soutien considérable. Le magazine Dixième-planète nous a déjà confirmé qu'ils appuieraient notre action et nous attendons bien sûr que d'autres se joignent à notre quête.

Jérémie Alexandre

Voilà, le message est passé ! Nous comptons sur vous tous, aimables lecteurs, pour soutenir la cause de Jérémie. Dans le pire des cas, utilisons la globalisation à notre avantage, les produits dérivés peuvent se trouver facilement en boutique d'import ou sur Ebay. Quant à la série elle-même, vous trouverez bien un moyen de la voir, d'une manière ou d'une autre.

© 1996 GAINAX / PROJECT EVA - NAS - TV TOKYO

Fruits Basket en musique

Salut à tous ! Je voudrais des renseignements sur les CD de *Fruits Basket* car je désire en acheter un. Mon problème : je ne sais pas lequel. Il en existe plusieurs, alors pouvez-vous m'aider ? Merci à toute l'équipe.

Mélodie Noe

Il se trouve que nous avons déjà chroniqué au moins deux des CD qui existent : les « chansons de Fruba » dans AnimeLand n°82, p. 89, et le CD des BGM (Back Ground Music) dans AnimeLand 85, p. 91. Il est vrai qu'il n'est pas évident d'acheter des produits écrits uniquement en japonais (même s'il s'agit de produits non japonais), mais on trouve parfois sur le Net des sites de particuliers qui donnent leurs avis sur des CD qu'ils ont écoutés. Essayez donc les forums d'AnimeLand.com !

Youli et GoToon (sont dans un bâteau...)

QUESTIONS EN VRAC

Voici quelques réponses à des questions que vous nous posez très souvent, soit par courrier, soit sur le site Internet *www.animeland.com*.

• *Dans le dernier numéro, vous évoquiez dans la rubrique des émissions jeunesse la série Corentin, adaptée de la BD du même nom. Une édition DVD est-elle prévue ?*
Pour l'instant, rien n'est annoncé et il faut bien reconnaître que si la BD est connue, le dessin animé a beaucoup moins marqué les esprits, et qu'il n'est pas particulièrement attendu.

• *Dybex va-t-il rééditer la série Evangelion en coffret et nous faire bénéficier du nouveau mixage japonais en 5.1 ?*
Pour l'instant, l'éditeur belge n'a plus les droits de la série. Ces droits sont actuellement en cours de négociation et en attendant, les seuls DVD disponibles sont donc ceux sortis à l'unité.

• *Il y a plusieurs mois, Dybex annonçait un coffret DVD collector de Serial Experiments Lain. Sa sortie est-elle toujours prévue ?*
Oui, Dybex prévoit toujours de ressortir l'intégralité des épisodes dans un coffret agrémenté de plusieurs bonus, dont une longue interview du producteur. En revanche, aucune date de sortie n'a été annoncée pour l'instant.

• *Les derniers films de Pokémon vont-il sortir en France ?*
Le troisième film avait été un échec au cinéma, aussi, plus personne ne veut investir dans une sortie cinéma. Toutefois, il est vrai que ces films pourraient encore trouver un public en DVD ; malheureusement, rien ne semble annoncé pour l'instant.

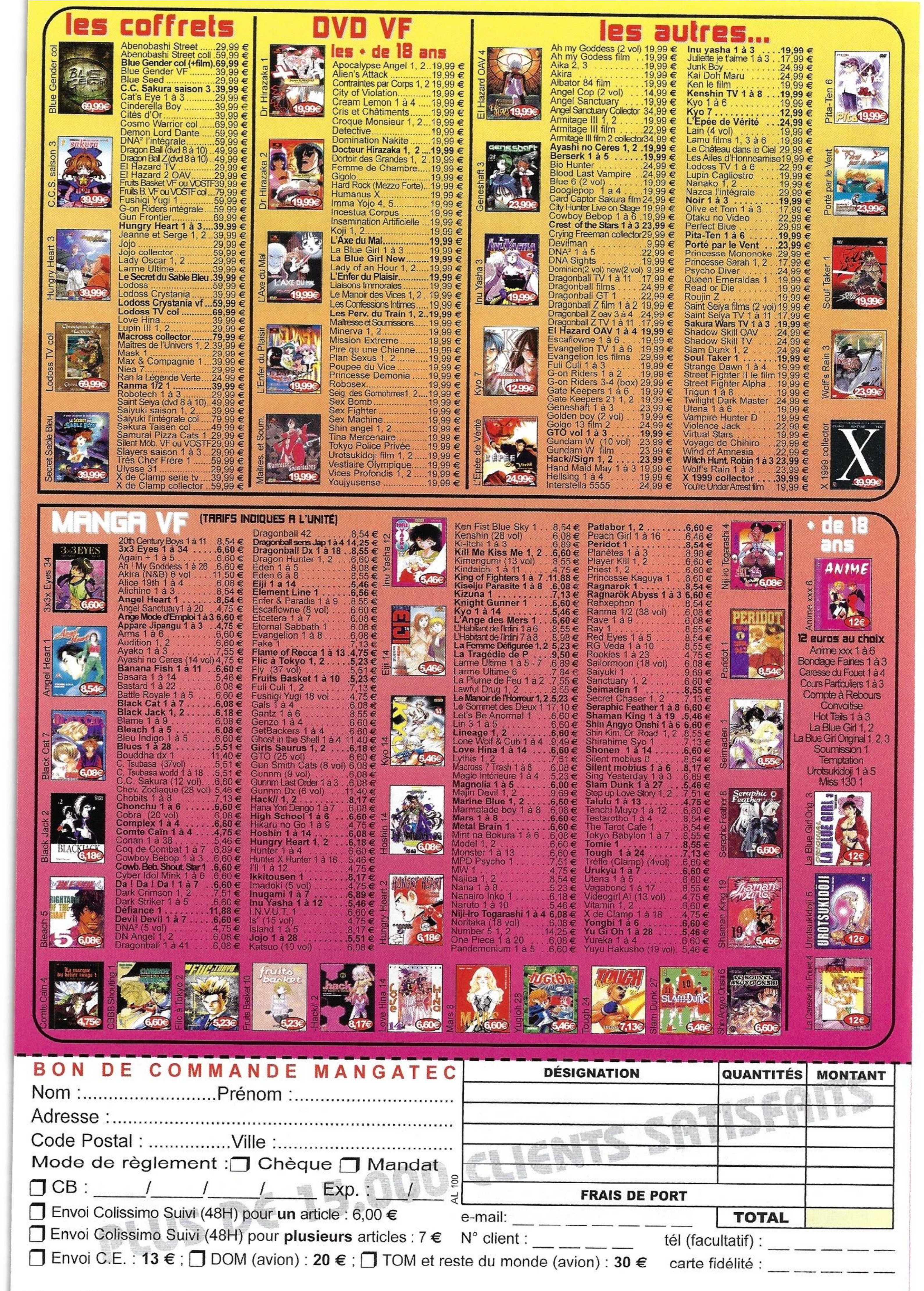
• *À quand une version DVD du célèbre manga Dark Angel d'Asamiya ?*
Il faudrait dans un premier temps que les Japonais produisent déjà une adaptation animée de cette bande dessinée. Or, aucun projet de ce type n'est en route à l'heure actuelle.



© CBS / SONY GROUP / MOVIC

• *J'apprécie beaucoup le manga Fûma no Kojirô et j'aimerais savoir s'il est prévu en français et si l'anime édité à l'époque en VHS par Kaze sera un jour réédité en DVD.*
A priori, aucune publication de ce *manga* de Kurumada Masami (*Saint Seiya*) n'est prévue en France. De même, Kaze n'envisage pas pour l'instant de rééditer en DVD ce titre qui ne fait pas réellement partie de ses plus grands succès, malgré la notoriété de l'auteur.

• *Pourquoi, parmi toutes ses rééditions DVD, Manga Vidéo ne propose-t-il pas les deux superbes OAV de Tokyo Babylon de Clamp ?*
Manga Vidéo n'a plus les droits de ce dessin animé et visiblement, Clamp n'était pas satisfait de cette sortie (apparemment, il y a un litige sur les dessins des jaquettes). Espérons tout de même que quelqu'un pourra nous proposer un jour ce dessin animé dans une belle édition.

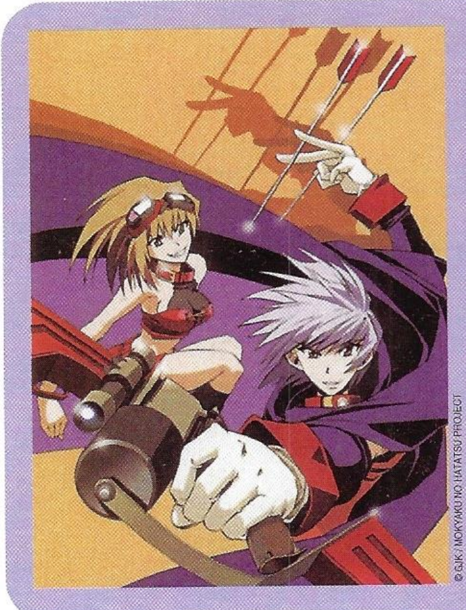

les coffrets
Abenobashi Street ....29,99 €
Abenobashi Street coll .59,99 €
Blue Gender col (+film).69,99 €
Blue Gender VF ....39,99 €
Blue Seed ....29,99 €
C.C. Sakura saison 3 .39,99 €
Cat's Eye 1 à 3 ....29,99 €
Cinderella Boy ....39,99 €
Cités d'Or ....39,99 €
Cosmo Warrior col ....69,99 €
Demon Lord Dante ....59,99 €
DNA² l'intégrale ....59,99 €
Dragon Ball (dvd 8 à 10) ..49,99 €
Dragon Ball Z (dvd 8 à 10) ..49,99 €
El Hazard TV ....29,99 €
El Hazard 2 OAV ....29,99 €
Fruits Basket VF ou VOSTF 39,99 €
Fruits B. VF ou VOSTF col ....79,99 €
Fushigi Yugi 1 ....59,99 €
G-on Riders intégrale ....59.99 €
Gun Frontier ....69,99 €
Hungry Heart 1 à 3....39.99 €
Jeanne et Serge 1, 2 ..39,99 €
Jojo ....29,99 €
Jojo collector ....59,99 €
Lady Oscar 1, 2 ....29,99 €
Larme Ultime ....39,99 €
Le Secret du Sable Bleu .39,99 €
Lodoss ....59,99 €
Lodoss Crystania ....39,99 €
Lodoss Crystania vf ...59,99 €
Lodoss TV col ....69,99 €
Love Hina ....39,99 €
Lupin III 1, 2 ....29,99 €
Macross collector ....79,99 €
Maîtres de l'Univers 1, 2 .39,99 €
Mask 1 ....29,99 €
Max & Compagnie 1 ..39.99 €
Niea 7 ....29,99 €
Ran la Légende Verte ....24.99 €
Ranma 1/2 1 ....39,99 €
Robotech 1 à 3 ....29,99 €
Saint Seiya (dvd 8 à 10) .49,99 €
Saiyuki saison 1, 2 ....39,99 €
Saiyuki l'intégrale col ....79.99 €
Sakura Taisen col ....49,99 €
Samurai Pizza Cats 1 .29,99 €
Silent Möb. VF ou VOSTF 29,99 €
Slayers saison 1 à 3 ..29,99 €
Très Cher Frère 1 ....59.99 €
Ulysse 31 ....29,99 €
X de Clamp serie tv ....39,99 €
X de Clamp collector ..59,99 €
Blue Gender col 69,99€
C.C.S saison 3 39,99€
Hungry Heart 3 39,99€
Lodoss TV col 69,99€
Secret Sable Bleu 39,99€
DVD VF
les + de 18 ans
Apocalypse Angel 1, 2 ..19,99 €
Alien's Attack ....19,99 €
Contraintes par Corps 1, 2 19,99 €
City of Violation ....19,99 €
Cream Lemon 1 à 4 ....19,99 €
Cris et Châtiments ....19,99 €
Croque Monsieur 1, 2 ...19,99 €
Detective ....19,99 €
Domination Nakite ....19,99 €
Docteur Hirazaka 1, 2 ....19,99 €
Dortoir des Grandes 1, 2 .19,99 €
Femme de Chambre ....19,99 €
Gigolo ....19,99 €
Hard Rock (Mezzo Forte)...19,99 €
Humanus X ....19,99 €
Imma Yojo 4, 5 ....19,99 €
Incestua Corpus ....19,99 €
Insemination Artificielle ...19,99 €
Koji 1, 2 ....19,99 €
L'Axe du Mal ....19,99 €
La Blue Girl 1 à 3 ....19,99 €
La Blue Girl New ....19,99 €
Lady of an Hour 1, 2 ....19,99 €
L'Enfer du Plaisir ....19,99 €
Liaisons Immorales ....19,99 €
Le Manoir des Vices 1, 2 ..19,99 €
Les Confessions Intimes ....19,99 €
Les Perv. du Train 1, 2..19,99 €
Maîtresse et Soumissions ....19,99 €
Minerva 1, 2 ....19,99 €
Mission Extreme ....19,99 €
Pire qu une Chienne ....19,99 €
Plan Sexus 1, 2 ....19,99 €
Poupee du Vice ....19,99 €
Princesse Demonia ....19,99 €
Robosex ....19,99 €
Seig. des Gomohrres1. 2....19,99 €
Sex Bomb ....19,99 €
Sex Fighter ....19,99 €
Sex Machine ....19,99 €
Shin angel 1, 2 ....19,99 €
Tina Mercenaire ....19,99 €
Tokyo Police Privée ....19,99 €
Urotsukidoji film 1, 2 ....19,99 €
Vestiaire Olympique ....19,99 €
Vices Profondis 1, 2 ....19,99 €
Youjyusense ....19,99 €
Dr Hirazaka 1 19,99€
Dr Hirazaka 2 19,99€
L'Axe du Mal 19,99€
L'Enfer du Plaisir 19,99€
Maîtres. et Soum. 19,99€
les autres...
Ah my Goddess (2 vol) 19,99 €
Ah my Godess film ..19,99 €
Aika 2, 3 ....19,99 €
Akira ....19,99 €
Albator 84 film ....19,99 €
Angel Cop (2 vol) ....14,99 €
Angel Sanctuary ....19,99 €
Angel Sanctuary Collector 34,99 €
Armitage III 1, 2 ....19,99 €
Armitage III film ....22,99 €
Armitage III film 2 collector 34,99 €
Ayashi no Ceres 1, 2 .19,99 €
Berserk 1 à 5 ....19,99 €
Bio Hunter ....24,99 €
Blood Last Vampire ..24,99 €
Blue 6 (2 vol) ....19,99 €
Boogiepop 1 a 4 ....19,99 €
Card Captor Sakura film 24,99 €
City Hunter Live on Stage 19,99 €
Cowboy Bebop 1 à 6 .19,99 €
Crest of the Stars 1 à 3 23,99 €
Crying Freeman collector 29,99 €
Devilman ....9,99 €
DNA² 1 à 5 ....22,99 €
DNA Sights ....19,99 €
Dominion(2 vol) new(2 vol) 9,99 €
Dragonball TV 1 à 11 .17,99 €
Dragonball films ....24,99 €
Dragonball GT 1 ....22,99 €
Dragonball Z film 1 à 2 19,99 €
Dragonball Z oav 3 à 4 .24,99 €
Dragonball Z TV 1 à 11 .17,99 €
El Hazard OAV 1 à 4 19,99 €
Escaflowne 1 à 6 ....19,99 €
Evangelion TV 1 à 6 .19,99 €
Evangelion les films .29,99 €
Fuli Culi 1 à 3 ....19,99 €
G-on Riders 1 à 2 ....19,99 €
G-on Riders 3-4 (box) 29,99 €
Gate Keepers 1 à 6 ..19,99 €
Gate Keepers 21 1, 2 .19,99 €
Geneshaft 1 à 3 ....23,99 €
Golden boy (2 vol) ....19,99 €
Golgo 13 film 2 ....24,99 €
GTO vol 1 à 3 ....19,99 €
Gundam W (10 vol) .23,99 €
Gundam W film ....23,99 €
Hack//Sign 1, 2 ....23,99 €
Hand Maid May 1 à 3 19,99 €
Hellsing 1 à 4 ....19,99 €
Interstella 5555 ....24,99 €
Inu yasha 1 à 3 ....19,99 €
Juliette je t'aime 1 à 3 ..17,99 €
Junk Boy ....24,99 €
Kai Doh Maru ....24,99 €
Ken le film ....19,99 €
Kenshin TV 1 à 8 ...19,99 €
Kyo 1 à 6 ....19,99 €
Kyo 7 ....12,99 €
L'Epée de Vérité ...24,99 €
Lain (4 vol) ....19,99 €
Lamu films 1, 3 à 6 ..19,99 €
Le Château dans le Ciel 29,99 €
Les Ailes d'Honneamise 19,99 €
Lodoss TV 1 à 6 ....22,99 €
Lupin Cagliostro ....19,99 €
Nanako 1, 2 ....19,99 €
Nazca l'intégrale ....29,99 €
Noir 1 à 3 ....19,99 €
Olive et Tom 1 à 3 ..17,99 €
Otaku no Video ....22,99 €
Perfect Blue ....29,99 €
Pita-Ten 1 à 6 ....19,99 €
Porté par le Vent ...23,99 €
Princesse Mononoke .29,99 €
Princesse Sarah 1, 2 ..17,99 €
Psycho Diver ....24,99 €
Queen Emeraldas 1 .19,99 €
Read or Die ....19,99 €
Roujin Z ....19,99 €
Saint Seiya films (2 vol) 19,99 €
Saint Seiya TV 1 à 11 .17,99 €
Sakura Wars TV 1 à 3 .19,99 €
Shadow Skill OAV ..24,99 €
Shadow Skill TV ....24,99 €
Slam Dunk 1, 2 ....24,99 €
Soul Taker 1 ....19,99 €
Strange Dawn 1 à 4 .19,99 €
Street Fighter II le film 19,99 €
Street Fighter Alpha ..19,99 €
Trigun 1 à 8 ....19,99 €
Twilight Dark Master .24,99 €
Utena 1 à 6 ....19,99 €
Vampire Hunter D ..19,99 €
Violence Jack ....22,99 €
Virtual Stars ....19,99 €
Voyage de Chihiro ...29,99 €
Wind of Amnesia .22,99 €
Witch Hunt. Robin 1 à 3 23,99 €
Wolf's Rain 1 à 3 ....23,99 €
X 1999 collector ...39,99 €
You're Under Arrest film ..19,99 €
El Hazard OAV 4 19,99€
Geneshaft 3 23,99€
Inu Yasha 3 19,99€
Kyo 7 12,99€
L'Epée de Vérité 24,99€
Pita-Ten 6 19,99€
Porté par le Vent 23,99€
Soul Taker 1 19,99€
Wolf's Rain 3 23,99€
X 1999 collector 39,99€
MANGA VF (TARIFS INDIQUES A L'UNITÉ)
20th Century Boys 1 à 11 .8,54 €
3x3 Eyes 1 à 34 ....6,60 €
Again + 1 à 5 ....6,60 €
Ah ! My Goddess 1 à 26 .6,60 €
Akira (N&B) 6 vol ....11,50 €
Alice 19th 1 à 4 ....6,08 €
Alichino 1 à 3 ....8,54 €
Angel Heart 1 ....8,54 €
Angel Sanctuary1 à 20 .4,75 €
Ange Mode d'Emploi 1 à 3 6,60 €
Appare Jipangu 1 à 3 ..4,75 €
Arms 1 à 6 ....6,60 €
Audition 1, 2 ....6,60 €
Ayako 1 à 3 ....7,55 €
Ayashi no Ceres (14 vol) 4,75 €
Banana Fish 1 à 11 ..6,60 €
Basara 1 à 14 ....5,46 €
Bastard 1 à 22 ....6,08 €
Battle Royale 1 à 5 ....6,60 €
Black Cat 1 à 7 ....6,08 €
Black Jack 1, 2 ....6,18 €
Blame 1 à 9 ....6,08 €
Bleach 1 à 5 ....6,08 €
Bleu Indigo 1 à 5 ....6,60 €
Blues 1 à 28 ....5,51 €
Bouddha dx 1 ....11,40 €
C. Tsubasa (37vol) ....5,51 €
C. Tsubasa world 1 à 18 ..5,51 €
C.C. Sakura (12 vol). ..6,60 €
Chev. Zodiaque (28 vol) 5,46 €
Chobits 1 à 8 ....7,13 €
Chonchu 1 à 6 ....6,60 €
Cobra (20 vol) ....6,08 €
Complex 1 à 4 ....6,60 €
Comte Caïn 1 à 4 ....4,75 €
Conan 1 à 38 ....5,46 €
Coq de Combat 1 à 7 .6,89 €
Cowboy Bebop 1 à 3 ..6,60 €
Cowb. Beb. Shout. Star 1 .6,60 €
Cyber Idol Mink 1 à 6 .6,60 €
Da ! Da ! Da ! 1 à 7 ..6,60 €
Dark Crimson 1, 2 ....7,51 €
Dark Striker 1 à 5 ....6,60 €
Défiance 1 ....11,88 €
Devil Devil 1 à 7 ....6,60 €
DNA² (5 vol) ....4,75 €
DN Angel 1, 2 ....6,08 €
Dragonball 1 à 41 ....6,08 €
Dragonball 42 ....8,54 €
Dragonball sens Jap 1 à 4 14,25 €
Dragonball Dx 1 à 18 ..8,55 €
Dragon Hunter 1, 2 ...6,60 €
Eden 1 à 5 ....8,08 €
Eden 6 à 8 ....8,55 €
Eiji 1 a 14 ....5,46 €
Element Line 1 ....6,56 €
Enfer & Paradis 1 à 9 ..8,55 €
Escaflowne (8 vol) ....6,60 €
Etcetera 1 à 7 ....6,08 €
Eternal Sabbath 1 ....6,08 €
Evangelion 1 à 8 ....6,08 €
Fake 1 ....7,13 €
Flame of Recca 1 à 13 .4,75 €
Flic à Tokyo 1, 2 ....5,23 €
Fly (37 vol) ....5,51 €
Fruits Basket 1 à 10 .5,23 €
Fuli Culi 1, 2 ....7,13 €
Fushigi Yugi 18 vol ....4,75 €
Gals 1 à 4 ....6,08 €
Gantz 1 à 6 ....8,55 €
Genzo 1 à 4 ....6,60 €
GetBackers 1 à 4 ....6,60 €
Ghost in the Shell 1 à 4 11,40 €
Girls Saurus 1, 2 ....6,18 €
GTO (25 vol) ....6,60 €
Gun Smith Cats (8 vol) 6,08 €
Gunnm (9 vol) ....6,08 €
Gunnm Last Order 1 à 3 .6,08 €
Gunnm Dx (6 vol) ....11,40 €
Hack// 1, 2 ....8,17 €
Hana Yori Dango 1 à 7 .6,08 €
High School 1 à 6 ...6,60 €
Hikaru no Go 1 à 9 ....4,75 €
Hoshin 1 à 14 ....6,08 €
Hungry Heart 1, 2 ...6,18 €
Hunter 1 à 4 ....6,60 €
Hunter X Hunter 1 à 16 .5,46 €
I"ll 1 à 12 ....4,75 €
Ikkitousen 1 ....8,17 €
Imadoki (5 vol) ....4,75 €
Inugami 1 à 7 ....6,89 €
Inu Yasha 1 à 12 ...5,46 €
I.N.V.U.T. 1 ....6,60 €
Is" (15 vol) ....4,75 €
Island 1 à 5 ....8,17 €
Jojo 1 à 28 ....5,51 €
Katsuo (10 vol) ....6,08 €
Ken Fist Blue Sky 1 ..8,54 €
Kenshin (28 vol) ....6,08 €
Ki-Itchi 1 à 3 ....6,89 €
Kill Me Kiss Me 1, 2 ..6,60 €
Kimengumi (13 vol) ..8,55 €
Kindaichi 1 à 11 ....4,75 €
King of Fighters 1 à 7 .11,88 €
Kiseiju Parasite 1 à 8 .6,08 €
Kizuna 1 ....7,13 €
Knight Gunner 1 ....6,60 €
Kyo 1 à 14 ....5,46 €
L'Ange des Mers 1 ...6,60 €
L'Habitant de l'Infini 1 à 6 .8,55 €
L'Habitant de l'Infini 7 à 8 .8,98 €
La Femme Défigurée 1, 2 5,23 €
La Tragédie de P ....9,50 €
Larme Ultime 1 à 5 - 7 .6,89 €
Larme Ultime 6 ....7,84 €
La Plume de Feu 1 à 2 .7,55 €
Lawful Drug 1, 2 ....8,55 €
Le Manoir de l'Horreur 1, 2 .5,23 €
Le Sommet des Dieux 1 17,10 €
Let's Be Anormal 1 ...6,60 €
Lin 3 1 à 5 ....6,60 €
Lineage 1, 2 ....6,60 €
Lone Wolf & Cub 1 à 4 .9,49 €
Love Hina 1 à 14 ....6,60 €
Lythis 1, 2 ....7,51 €
Macross 7 Trash 1 à 8 ..6,08 €
Magie Intérieure 1 à 4 ..5,23 €
Magnolia 1 à 5 ....6,00 €
Majin Devil 1, 2 ....9,69 €
Marine Blue 1, 2 ....6,60 €
Marmalade boy 1 à 8 .6,08 €
Mars 1 à 8 ....6,60 €
Metal Brain 1 ....6,60 €
Mint na Bokura 1 à 6 ..6,08 €
Model 1, 2 ....6,60 €
Monster 1 à 13 ....6,60 €
MPD Psycho 1 ....7,51 €
MW 1 ....4,75 €
Najica 1, 2 ....8,54 €
Nana 1 à 8 ....5,23 €
Nanairo Inko 1 ....6,18 €
Naruto 1 à 10 ....5,46 €
Niji-Iro Togarashi 1 à 4 6,08 €
Noritaka (18 vol) ....6,08 €
Number 5 1, 2 ....14,25 €
One Piece 1 à 20 ....6,08 €
Pandemonium 1 à 5 ..6,60 €
Patlabor 1, 2 ....6,60 €
Peach Girl 1 à 16 ...6,46 €
Peridot 1 ....8,54 €
Planètes 1 à 3 ....8,98 €
Player Kill 1, 2 ....6,60 €
Priest 1, 2 ....6,60 €
Princesse Kaguya 1 ..6,60 €
Ragnarok 1 ....8,54 €
Ragnarök Abyss 1 à 3 6,60 €
Rahxephon 1 ....8,54 €
Ranma 1/2 (38 vol) ..6,08 €
Rave 1 à 9 ....6,08 €
Ray 1 ....8,55 €
Red Eyes 1 à 5 ....8,54 €
RG Veda 1 à 10 ....8,55 €
Rookies 1 à 23 ....4,75 €
Sailormoon (18 vol) ..6,08 €
Saiyuki 1 ....9,69 €
Sanctuary 1, 2 ....6,60 €
Seimaden 1 ....8,55 €
Secret Chaser 1, 2 ..7,13 €
Seraphic Feather 1 à 8 6,60 €
Shaman King 1 à 19 .5,46 €
Shin Angyo Onshi 1 à 6 6,60 €
Shin Kim. Or. Road 1, 2 .8,55 €
Shirahime Syo 1 ....7,13 €
Shonen 1 à 14 ....6,60 €
Silent mobius 0 ....8,54 €
Silent mobius 1 à 6 ..8,17 €
Sing Yesterday 1 à 3 ..6,89 €
Slam Dunk 1 à 27 ...5,46 €
Step up Love Story 1, 2 ..7,51 €
Talulu 1 à 13 ....4,75 €
Tenchi Muyo 1 à 12 ...6,60 €
Testarotho 1 à 4 ....8,54 €
The Tarot Cafe 1 ....8,54 €
Tokyo Babylon 1 à 7 ..8,55 €
Tomie 1 ....8,55 €
Tough 1 à 24 ....7,13 €
Trèfle (Clamp) (4vol) ..6,60 €
Urukyu 1 à 7 ....6,60 €
Utena 1 à 5 ....6,60 €
Vagabond 1 à 17 ....8,55 €
Videogirl Aï (13 vol) ...4,75 €
Vitamin 1, 2 ....6,60 €
X de Clamp 1 à 18 ..4,75 €
Yongbi 1 à 6 ....6,60 €
Yu Gi Oh 1 à 28 ....5,46 €
Yureka 1 à 4 ....6,60 €
Yuyu Hakusho (19 vol). 5,46 €
3x3 Eyes 34 6,60€
Angel Heart 1 8,54€
Black Cat 7 6,08€
Black Jack 2 6,18€
Bleach 5 6,08€
Inu Yasha 12 5,46€
Eiji 14 5,46€
Kyo 14 5,46€
Hoshin 14 6,08€
Hungry Heart 2 6,18€
Niji-iro Togarashi 4 6,08€
Peridot 1 8,54€
Seimaden 1 8,55€
Seraphic Feather 8 6,60€
Shaman King 19 5,46€
Comte Caïn 4 4,75€
CBBB Shouting 1 6,60€
Flic à Tokyo 2 5,23€
Fruits Basket 10 5,23€
.Hack// 2 8,17€
Love Hina 14 6,60€
Mars 8 6,60€
Yugioh 28 5,46€
Tough 24 7,13€
Slam Dunk 27 5,46€
Shin Angyo Onshi 6 6,60€
+ de 18 ans
Anime xxx 6 12€
12 euros au choix
Anime xxx 1 à 6
Bondage Fairies 1 à 3
Caresse du Fouet 1 à 4
Cours Particuliers 1 à 3
Compte à Rebours
Convoitise
Hot Tails 1 à 3
La Blue Girl 1, 2
La Blue Girl Original 1, 2, 3
Soumission 1
Temptation
Urotsukidoji 1 à 5
Miss 130 1
La Blue Girl Orig. 3 12€
Urotsukidoji 5 12€
La Caresse du Fouet 4 12€
BON DE COMMANDE MANGATEC
Nom :........................Prénom :..............................
Adresse :...
Code Postal : ....Ville :.....................................
Mode de règlement : ❒ Chèque ❒ Mandat
❒ CB : ____/____/____/____ Exp. : ___/___
❒ Envoi Colissimo Suivi (48H) pour un article : 6,00 €
❒ Envoi Colissimo Suivi (48H) pour plusieurs articles : 7 €
❒ Envoi C.E. : 13 € ; ❒ DOM (avion) : 20 € ; ❒ TOM et reste du monde (avion) : 30 €
AL 100
DÉSIGNATION
QUANTITÉS
MONTANT
FRAIS DE PORT
TOTAL
e-mail: __ __ __ __ __ __ __ __
N° client : __ __ __ __
tél (facultatif) : __ __ __ __ __
carte fidélité : __ __ __ __ __
PLUS DE 15.000 CLIENTS SATISFAITS

What's up Doc ? les news

Rubrique réalisée par Doc'Olivier, Doc'Pierre, Doc'Youli et Doc'Hervé

WHAT'S UP DOC ? AU JAPON

ET C'EST PARTI POUR LA REVUE DES NOUVEAUTÉS DE LA GRANDE RENTRÉE D'AVRIL. AVANT DE DÉCOUVRIR CE QUE LES STUDIOS NOUS ONT CONCOCTÉ, DERNIER BILAN DES SÉRIES QUI SE SONT TERMINÉES...



BÔKYAKU NO SENRITSU

TV *Bôkyaku no Senritsu* (également appelé *The Melody of Oblivion*) est la dernière création du studio Gainax (réalisée au studio JC Staff, comme pour *KareKano*), décidément très prolifique ces derniers temps. Adapté d'un *manga* qui paraît dans le magazine Ace, publié chez Kadokawa, il met en scène la jeune Bokka qui, grâce à une machine appelée Anber Machine, parvient à combattre toutes sortes de monstres. Elle va faire la connaissance de Meros, un guerrier qui va l'aider dans cette tâche.
Le réalisateur NISHIKIORI Hiroshi (*Angelic Layer, Gad Guard*) s'entoure d'une belle brochette de dessinateurs : au *chara-design*, HASEGAWA Shin'ya (*Utena, Ikkitôsen*), pour les monstres IZUBUCHI Yutaka (*Patlabor, Lodoss, Rahxephon*) et pour la « machine Anber », SADAMOTO Yoshiyuki (*Evangelion, Furi Kuri*). Ajoutez un scénario écrit par ENOKIDO Yôji (*Furi Kuri, Utena*) et vous obtenez une série à surveiller de près !

FIN DE SÉRIES

Voici les séries qui ont pris fin au Japon et leur nombre total d'épisodes :

Titre	Nbre
Area 88	12
Ashita no Nadja	50
Astro Boy Tetsuwan Atom	50
Bôken senki Pluster World	52
Burn-Up Scramble	12
Chôchûjin Gravion Zwei	12
Chô Henshin Cos-Player	8
Crushgear Nitro	50
DiGi Charat nyo	104
Futatsu no Spica	20
Gilgamesh	26
Gokusen	13
Gungrave	26
Gunslinger Girl	13
Jûbei-chan 2	12
Kaleidostar	51
Kerokke !	52
Kita e – Diamond Dust Drops	12
Maburaho	24
Maria-sama ga miteru	13
Mermaid Melody Pichi Pichi Peach	52
Mezzo	13
Misaki Chronicle – Divergence Eve	13
Mugen senki Portriss	52
Omoikkiri Adventure – Sônanda !	26
Papuwa	26
Peace Maker Kurogane	24
Poporo Crois	26
Saiyûki Reload	25
Sakigake ! ! Cromartie	25
Sonic X	52
Tantei Gakuen Q	45
Yumeria	12


Saiyûki Reload — Sonic X — Peace Maker

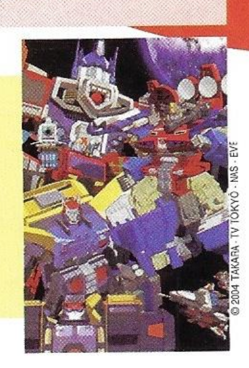
Kono mini kumo utsukushii sekai



TV Retenons plutôt le titre international, *This ugly and beautiful world (Ce monde horrible et merveilleux)*. Il s'agit en fait d'une autre création du studio Gainax (*Evangelion*) avec le studio Shaft. Un habitant venu de l'espace rencontre une créature terrienne, et de cette rencontre va naître... Mystère !
Cette nouvelle histoire de S.F. est réalisée par SAEKI Shôji (*Mahoro-Matic – Special*) sur une idée originale de YAMAGA Hiroyuki (*Les Ailes d'Honneamise*). Les dessins sont signés TAKAMURA Kazuhiro (*Mahoro-Matic*).

TRANSFORMER Super Link

TV À peine *Transformer Micron densetsu* (*Transformer Armada* en France) terminée, TV Tôkyô lance une nouvelle série : *Transformer Super Link*. Elle est réalisée par KAWAGOE Jun (*Cyborg 009* – série 2001).



Burn-Up Scramble


© AIC / B-SCRAMBLE

TV *Burn Up Scramble* est une production télévisée qui s'inscrit dans la lignée des séries « *Burn-Up* ». Il y avait eu une première OAV en 1989, puis *Burn-Up W* en 1996, partiellement éditée en France. En revanche cette série n'a été diffusée, dans un premier temps, que sur des réseaux locaux, comme TV Kanagawa, TV Saitama ou encore Chiba TV. Si le studio d'animation est toujours AIC, le *staff* et le *cast* est entièrement renouvelé. La réalisation est signée HAYASHI Hiroki (*Tenchi Muyo*, *Kachô Ôji*) et les dessins MURATA Toshiharu (*Hellsing*, *Blue Submarine n°6*).
Cette nouvelle version conte les péripéties de trois jeunes filles appartenant à une unité d'élite appelée « Warriors ». Elle est chargée de combattre des criminels que la police officielle n'arrive pas à arrêter. Ces agents possèdent chacune des facultés paranormales, leur permettant de relever n'importe quel défi.

KERORO GUNSÔ

TV *Keroro Gunsô* (*Le sergent grenounouille*) est d'abord un *manga* publié dans le magazine Shônen Ace de Kadokawa. Keroro est un habitant de la planète Keron, où tout le monde ressemble à des grenouilles. Il a pour mission d'envahir notre Terre et il va faire la connaissance de Fuyuki, un passionné de sciences occultes, et d'une jeune fille, Natsumi, à la force physique incroyable. Se liant d'amitié avec eux, Keroro va remettre ses projets d'invasion à plus tard…
Cette série est une production Sunrise réalisée par SATÔ Jun'ichi (*Magical Doremi*, *Strange Dawn*, *Mahotsukai Tai*) et YAMAMOTO Yusuke (*Okojo-san*). La série est diffusée sur TV Tôkyô.

© YOSHIGIKI MINE / KADOKAWA SHOTEN - SUNRISE - TV TÔKYÔ - NAS

LA VÉRITÉ


© MORI SHIGE - AKITA PUBLISHING / HANA UKYO COMMITTEE

TV *La Vérité* est le titre (en français !) de la nouvelle série de *Hana Ukyô Maid Tai*.
Adapté d'un *manga* de MORI Shige (*Koikoi Seven*), elle conte les aventures de Kyotarô et de Marielle, sa domestique qui est un robot (ces fameuses « *maid* »). Trois ans après la première série, on ne retrouve pas grand monde du *staff* original, en dehors du *chara-designer* ÔKUMA Takaharu. Notons l'arrivée aux musiques d'ÔSHIMA Michiru (*Kaze no tairiku*, *Queen Emeraldas*).

Kita He Diamond Dust Drops

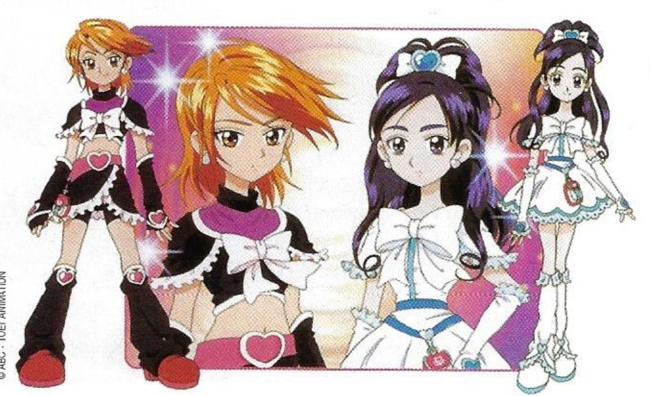
TV Cette série animée met, tour à tour, six jeunes filles sur le devant de la scène. L'action se passe à Hokkaido et conte leurs aventures sentimentales. L'histoire est adaptée d'un jeu vidéo sur PS2 créé par le célèbre HIROI Ôji (*Sakura Wars*). Les dessins sont de CHIBA Michinori (*Someday's dreamer*), la mise en scène de Bob SHIROHATA (*Gravitation*) et l'animation produite au studio Deen.




© 2004 HUDSON SOFT / RED / PROJECT DDD

FUTARI WA PRECURE

TV Cette nouvelle série de Tôei Animation remplace *Ashita no Nadja* qui s'est terminée au bout d'un an, faute de succès. Difficile de tenir ce créneau « fille » après quatre ans de *Magical Dorémi* ! Cette production est réalisée par NISHIO Daisuke (*Dragon Ball*, *Kindaichi*) et accompagnée de musiques composées par SATÔ Naoki (*X – série TV*, *Mouse*).
Elle conte les aventures de deux jeunes filles qui vont être choisies pour devenir les « Precure », des défenseurs de la justice. Une des deux jeunes filles, Honoka, est une surdouée et l'autre, Nagisa, un vrai garçon manqué. Comme toutes bonnes *Magical Girls*, nos amies sont accompagnées de mascottes bizarres et comiques.


© ABC - TÔEI ANIMATION

Kyo kara Maô !


© KYOBAYASHI KAZU - KADOKAWA SHOTEN / NHK - NEP21 - SOGO VISION

TV *Kyo kara Maô* est une série un peu *yaoi* dans la lignée de *Yami no Matsuei* adaptée de romans publiés aux éditions Kadokawa Shoten. Le jeune Yuri est destiné à devenir le 27e roi du Pays des Démons. Bien qu'humain, sa destinée est d'asservir ses congénères. Yuri va donc être formé à ses nouvelles fonctions dans un pays de style européen. Il fait ensuite la connaissance d'un démon, Ardalt Belt, qui a pris le parti des humains…
À la réalisation, NISHIMURA Junji (*Ranma 1/2*, *Samurai deeper Kyo*), et au *character design*, KUDÔ Yuka (*Full Moon o sagashite*, *T-Chan*).

Hikaru to mizu no Daphné



TV Suite au réchauffement de la Terre, la plupart des continents sont désormais sous l'eau. Maya est une jeune fille qui vit au bord de la mer. Elle se destine à une grande carrière de chercheur, mais échoue malheureusement à ses examens. Elle trouve alors du travail dans une petite société et va continuer ses études tout en travaillant. Mais voilà qu'un jour…
Hikaru to mizu no Daphné (*Daphné de l'eau lumineuse*) est une œuvre originale développée parallèlement en *manga* par SHIKI Satoshi (*Kami-Kaze, Riot*). Le *staff* se compose d'IKEHATA Takashi (*Happy World*) à la réalisation, IWAKURA Kazunori (*Ruin Soldier Louie, Ai Yori Aoshi Enishi*) au *character design* et ÔTANI Kow (*The Soul Taker, Gundam W*) aux musiques. L'animation est assurée par le studio JC Staff.

CHÔ HENSHIN COS-PRAYER

TV Cette série animée fait référence au fameux *cosplay* (*costume player*, ceux qui se déguisent en personnages de dessin animé) en jouant sur l'ambiguïté du « R » et du « L » qui ont la même prononciation en japonais. Cos-Prayer signifie en fait « Cosmopolitan Prayers », et l'on retrouve cinq jeunes filles envoyées par Dieu qui ont le pouvoir de se transformer au gré de leurs aventures. Leur mission est d'empêcher le réveil millénaire d'un démon enfermé dans un lieu secret sur Terre.
Les scénarii sont signés ARAKAWA Naruhisa (*D.N.Angel, Nadesico*) et l'animation est produite par les studios Live et Imagin. Notons que les musiques sont composées par SAHASHI Toshihiko (*Big O, Gundam Seed, Hunter X Hunter*).



Hikaru no Go - Spécial

TV Ce téléfilm fait suite à la série télévisée interrompue brutalement. Hikaru a grandi et il est sélectionné pour participer au grand tournoi tripartite de go qui opposera les champions du Japon, à ceux de la Chine et de la Corée du Sud. Le *staff* et le *cast* sont identiques à celui de la série télévisée.

APPLESEED

CINÉ Après le film *Innocence*, adapté de l'univers de *Ghost in the Shell*, c'est au tour d'un autre *manga* du dessinateur SHIROW Masamune d'être adapté en long métrage : *Appleseed*. Et le projet se veut ambitieux car le film qui sort le 17 avril sera entièrement en images de synthèse.
Nous sommes en l'an 2131. Après une guerre effroyable, la civilisation a quasiment été anéantie de la surface de la Terre. De ses cendres a émergé Olympus, une grande cité. La moitié de la population de cette ville sont des Bioroides, chargés de veiller à ce que les humains soient en sécurité. Une femme soldat, Deunan, est soudain capturée et envoyée sur Olympus… Ce film est réalisé par ARAMAKI Shinji (*mecha design* de *Bubblegum Crisis, Wolf's Rain, Gasaraki, Mask…*) avec YAMADA Masaki (*Armitage III*) au *chara-design*. Il promet surtout une bande-son de qualité avec la présence de nombreux artistes connus (Paul OAKENFOLD, BASEMENT JAXX…). Espérons que le film soit lui aussi de qualité car les Japonais sont encore loin d'avoir démontré leur maîtrise en matière d'animation 3D.

NEWS DVD
RÉÉDITIONS, SORTIES…



▷ HUNTER X HUNTER G I FINAL X VOL.1 : Après *Green Island*, voici encore la suite des aventures de Gon sous forme d'OAV, à raison de deux épisodes par DVD. Quatre volumes sont prévus (Réf. Vol.1 : PCBX-50551, 6 800 ¥).

▷ TÔKYÔ GODFATHERS : Le film de KON Satoshi (*Perfect Blue*) sortira en DVD le 28/04 dans une édition « De Luxe » contenant le *story-board* du film, 10 cartes postales et un disque entier consacré aux suppléments (*making-of*, B.O. en 5.1, galeries de croquis…) Le film bénéficiera de sous-titres anglais (Réf. : BP-35659, 12 800 ¥).

▷ KINNIKUMAN – THE MOVIE : Ce coffret prévu le 21/04 contiendra 7 films de *Muscleman* sortis au cinéma entre 1984 et 1987. Il sera accompagné d'un *booklet* illustré (Réf. : DSTD-2244, 9 800 ¥).



▷ WAGA SEISHUN NO ARCADIA : Le film d'*Albator 84* ressort en DVD le 21/04, malheureusement sans bonus ni sous-titrage. Dommage pour un tel classique (Réf. : DSTD-2327, 4 500 ¥).

DORAEMON

CINÉ Le chat-robot venu du futur fête son 25e anniversaire dans sa carrière de longs métrages avec ce nouveau film sorti le 6 mars dernier. Doraemon et ses amis vont se retrouver emmenés dans un pays mystérieux habité par des chiens. En première partie du film, on retrouvera un autre héros de l'univers de l'auteur FUJIKO : Parman.



WHAT'S UP DOC ? AUX U.S.A.

UN PETIT TOUR OUTRE-ATLANTIQUE POUR SAVOIR CE QUI RISQUE DE NOUS ARRIVER LES MOIS PROCHAINS....

NEWS DVD
SORTIES DU MOIS

▷ <u>TOKYO GODFATHERS</u> : Le film de Kon Satoshi sortira en DVD le 24/04, soit quelques jours avant le Japon. Il sera doté d'une piste VO en 5.1, mais surtout d'un sous-titrage français et d'un petit *making-of*.



▷ <u>BATMAN</u> : De nouveaux DVD sur la série animée sortent chez Warner, notamment des double DVD consacrés à des personnages emblématiques (Poison Ivy, Le Pingouin…). Mais à quand une édition complète des épisodes, saison par saison ?

▷ <u>KILL BILL VOL.1</u> : La première partie de la dernière réalisation de TARANTINO sortira le 13 avril chez Miramax avec une piste française. Le film est toutefois prévu en mai en France.

▷ <u>IRIA : THE ZEIRAM COLLECTOR'S TIN</u> : La série d'OAV vient de ressortir dans un coffret collector avec un son 5.1 (en VO comme en VA) et des interviews de KATSURA (créateur des personnages) et AMEMIYA (créateur de l'univers Zeiram).

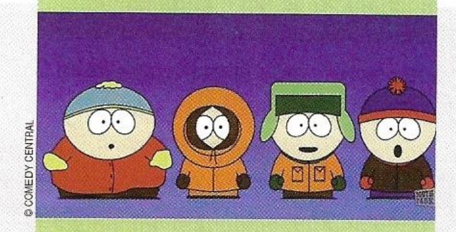


▷ <u>TEXHNOLYZE</u> : cette série dessinée par ABE Yoshitoshi (*Lain*) arrive chez Pioneer en VOSTA et VA) accompagnée de quelques interviews.

DISNEY
SUITE DU FEUILLETON

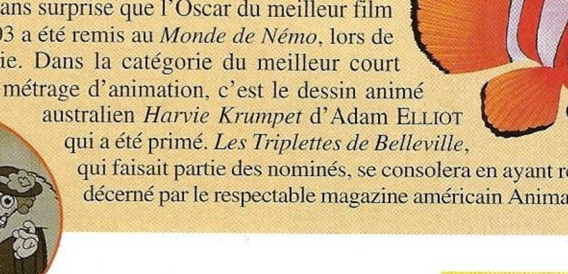
DIVERS Le groupe Disney traverse décidément une période difficile au sein de sa direction. Après le médiatique départ de Roy DISNEY évoqué dans les derniers numéros, le principal dirigeant du groupe, Michael EISNER (à qui il est reproché une grande partie des problèmes), a été contraint par les actionnaires de démissionner de la présidence du groupe. Il conserve toutefois le poste de directeur général, mais cette situation fragilise un peu plus le géant de l'animation, d'autant que Disney est depuis plusieurs semaines sous l'emprise d'une OPA de la part d'un puissant câblo-opérateur américain qui tente de le racheter.

SOUTH PARK



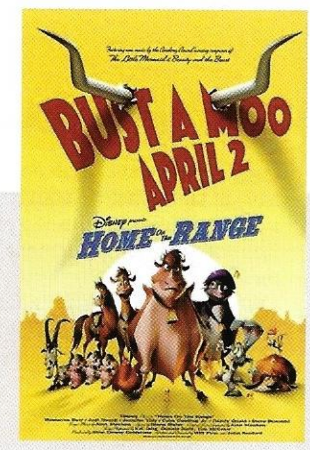
TV Cette critique acerbe de la société américaine (et du reste du monde) a débuté en 1997 et rencontre toujours un certain succès. La preuve, la chaîne Comedy Central a entamé en mars la huitième saison des aventures de Cartman, Stan, Kyle et Kenny !

Oscar 2004



DIVERS C'est sans surprise que l'Oscar du meilleur film d'animation 2003 a été remis au *Monde de Némo*, lors de la 76e cérémonie. Dans la catégorie du meilleur court métrage d'animation, c'est le dessin animé australien *Harvie Krumpet* d'Adam ELLIOT qui a été primé. *Les Triplettes de Belleville*, qui faisait partie des nominés, se consolera en ayant remporté le prix décerné par le respectable magazine américain Animation Magazine.

Home on the Range



CINÉ C'est le 2 avril que sortira le nouveau long métrage d'animation Disney : *Home on the Range*. L'histoire nous emmène dans une ferme au fin fond de la campagne américaine. Vaches, poules et autres locataires y vivent tranquilles jusqu'au jour où les vieux propriétaires endettés doivent vendre leurs terres. C'est l'abattoir qui attend tous ces pauvres animaux qui n'ont d'autres solutions que de capturer un bandit afin de toucher la récompense et pouvoir couler des jours heureux…



Ce film essentiellement réalisé en animation 2D pourrait bien être le dernier du genre chez Disney. Pourtant sans prétention, il s'annonce comme une sympathique comédie dans la lignée de *Kuzco l'Empereur Megalo* et *Lilo & Stitch*. Il devrait sortir cet été en France sous le nom de *La Ferme se rebelle*.

JEM en DVD

VIDÉO Après avoir réédité *Transformers* pour les garçons, Rhino s'adresse maintenant aux filles avec *Jem & Hologrammes*. Cette série culte des années 80 ressort en coffret (26 épisodes, soit les saisons 1 & 2) avec un son VO remasterisé en 5.1 et plusieurs bonus : interview de Samantha NEWARK (voix originale de Jem), commentaire audio sur quatre épisodes de Christy MARX, le principal scénariste et la possibilité de voir tous les clips des épisodes. Dommage que ce coffret ne propose aucune piste ou sous-titrage français, car il y a peu de chance qu'une édition aussi complète voie le jour en France.



WHAT'S UP DOC ? EN FRANCE

SI LE MOIS D'AVRIL EST UN PEU PLUS CALME DU CÔTÉ DES SORTIES VIDÉO, IL N'EN EST RIEN DU CÔTÉ DES PROGRAMMES TÉLÉ...

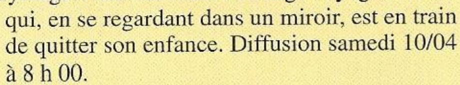
TO3

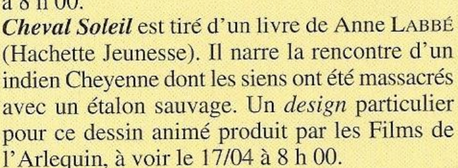
TV Pendant les vacances, France 3 diffusera deux spéciaux inédits de 26 minutes adaptés d'œuvres littéraires pour enfants dans la lignée de *Marcellin Caillou*, *Verte* et *Loulou* :



© STORIMAGE – IMAGE – FRANCE 3

Alice de l'autre côté du miroir est tiré de l'œuvre célèbre de Lewis Caroll. Adapté par Alexandre Révérend (connu aussi sous le pseudonyme de Bernard Rissoll, parolier de nombreux génériques de dessins animés), il est produit par Storymage. Nous suivrons l'étrange voyage d'Alice qui, en se regardant dans un miroir, est en train de quitter son enfance. Diffusion samedi 10/04 à 8 h 00.





© LES FILMS DE L'ARLEQUIN – IMAGE – FRANCE 3

Cheval Soleil est tiré d'un livre de Anne Labbé (Hachette Jeunesse). Il narre la rencontre d'un indien Cheyenne dont les siens ont été massacrés avec un étalon sauvage. Un *design* particulier pour ce dessin animé produit par les Films de l'Arlequin, à voir le 17/04 à 8 h 00.

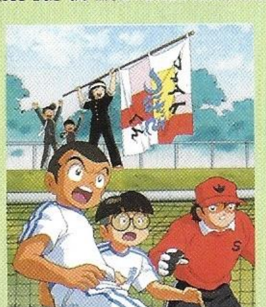
Ces deux programmes seront suivis le samedi 24/04 à 8 h 15 de *Loulou* de Serge Elissalde, à voir ou à revoir !

OLIVE ET TOM
la nouvelle série sur France 5

TV La rumeur courait depuis un moment, mais France 5 a bel et bien acheté la nouvelle série d'*Olive et Tom : Road to 2002*. Elle sera diffusée à partir du 21 avril dans Midi les Zouzous (en remplacement de *Laura ou la passion du théâtre*).

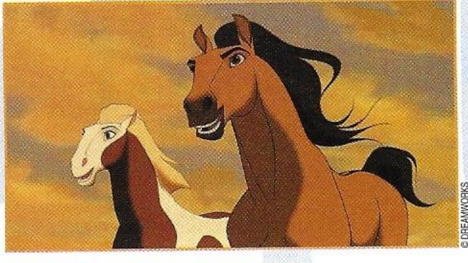
© 2001 TAKAHASHI YÔICHI / SHÛEISHA – AVEX – TV TÔKYÔ

Cette série de 52 épisodes débute par un *flash-back* sur les événements marquants de la première série, pour enchaîner sur de nouvelles histoires (tiré du tout nouveau *manga* de l'auteur) où l'on retrouvera tous nos héros qui ont bien grandi et qui jouent désormais dans des équipes internationales. Chacun espère être sélectionné pour participer à la Coupe du Monde de Football de 2002 (qui se déroulait au Japon et en Corée). Produite entre 2001 et 2002, l'animation a été confiée au studio Group Tac sous la direction de Sugii Gusaburô (*Théo ou la batte de la victoire*). Le *design* est plus moderne et surtout, l'*anime* intègre toutes les nouvelles techniques d'animation (3D, effets spéciaux). Côté version française, les personnages principaux devraient conserver leurs noms français, mais les voix seront en revanche toutes différentes.



LU DANS LA PRESSE

DIVERS Interviewé à propos de l'équipe contre laquelle il aimerait jouer pour les quarts de finale de la Ligue des Champions 2004, le joueur Peguy Luyindula (n°18 de l'Olympique Lyonnais) a répondu « *La New Team et la Muppet* » (l'équipe d'Olivier Atton et celle de son rival Mark Landers) ! Preuve qu'*Olive et Tom* a marqué les esprits quand il fut diffusé sur La Cinq en 1988. Au Japon, ce genre de série sportive est souvent produite en collaboration avec les fédérations qui en profitent pour faire connaître leur sport et susciter des vocations.



© DREAMWORKS

SPIRIT SUR CANAL +

TV *L'Étalon des plaines* de DreamWorks, dernier succès en 2D réalisé juste avant *Sinbad la légende des 7 mers*, sera diffusé sur Canal + à partir du mois d'avril.

TEEN TITANS

TV Diffusée depuis mars sur Cartoon Network, cette nouvelle série a également pris d'assaut le bloc F3X de France 3, chaque dimanche à 9 h 00.

ARTE

TV Arte lance son site Internet Mang'Arte, un magazine sur le *manga*. À lire dans les premiers numéros, des sujets sur Eguchi Hisashi (*Roujin Z*), Mizuno Junko et Yamada Naito. À voir sur *www.arte-tv.com/mangarte*

LA LÉGENDE DE PARVA

TV Sorti il y a un peu plus d'un an au cinéma, ce film d'animation français sera déjà diffusé sur Canal + en avril. À regarder uniquement au second degré, pour constater que certains professionnels de l'animation française n'ont pas évolué depuis *Les Mondes Engloutis* !



© CARRÈRE GROUP

ÇA CARTOON

TV Le rendez-vous *cartoon* de Philippe Dana vient de fêter ses 18 ans. L'âge de la maturité ? En tout cas, pas pour les personnages animés, mais l'émission trouve toujours son public en clair chaque dimanche en fin d'après midi et l'animateur s'amuse toujours autant à trouver des manières originales pour présenter ces classiques du cinéma d'animation.



PHOTO : CANAL +

Hellsing sur MCM

TV En plus d'avoir repris la diffusion de *Dragon Ball Z*, la chaîne musicale MCM propose désormais une série japonaise inédite à la télévision : *Hellsing*. Éditée en DVD par Dybex, produite en 2001 par le studio Gonzo (*Blue Submarine n°6*, *Vandread*), spécialisé dans la 3D et le traitement 2D par ordinateur, cette série s'adresse à un public adulte. *Hellsing* est une organisation britannique qui lutte secrètement contre des vampires qui ont envahi notre société. Leur membre le plus actif s'appelle Alucard, il est lui-même un vampire repenti…
Diffusion depuis le samedi 3 avril à raison d'un épisode par semaine.



Fox Kids



TV Nous l'évoquions dans le dernier numéro, partout dans le monde, la chaîne Fox Kids va changer de nom à la fin de l'année pour être rebaptisée Jetix. Le changement va s'opérer en douceur et dès avril, Jetix devient déjà le nom d'un rendez-vous essentiel de la chaîne. Le bloc « Jetix » permettra de retrouver chaque jour de 16 h 55 à 19 h 00 les séries les plus fortes : *Sonic X*, *Power Rangers*, *Shaman King*, *Totally Spies*, *Shin-Chan*. Pour fêter l'événement, des inédits de *Shaman King* seront diffusés dès avril.





Inspecteur Gadget : le film

Première adaptation *live* de l'inspecteur gaffeur campé par Matthew Broderick pour Disney, le film d'*Inspecteur Gadget* sera diffusé sur Fox Kids le 06/04 à 19 h 30 (plus rediffusions dans le mois).



Enfin, Fox Kids consacrera un week-end à *Shaman King* les 10 & 11 avril et à *Magical Doremi* les 17 & 18 avril. Rendez-vous de 13 h 35 à 16 h 30 pour en suivre de nombreux épisodes.

GAME ONE

TV C'est le vendredi 16 avril à 21 h 55 que débutera sur Game One la diffusion en VF de *.hack//SIGN*, série télévisée que l'on retrouve aussi en DVD chez Beez Entertainement. La chaîne proposera deux épisodes par semaine, diffusés à la suite, chaque vendredi soir. Si vous n'avez pas encore pris connaissance de l'univers de *.hack*, reportez-vous à l'article p. 92 !



FRANCE FIVE

TV Pendant tout le mois d'avril, Game One diffuse la série de *sentai* amateur *France Five* à raison d'un épisode chaque jeudi soir (quatre sont prévus). Ils sont suivis d'un court *making-of* expliquant l'aboutissement du projet.

KIDS NEXT DOOR

TV Cartoon Network proposera de nouveaux épisodes de *Nom de code : Kids Next Door* à partir du 15 avril.

TFOU FÊTE SES UN AN !

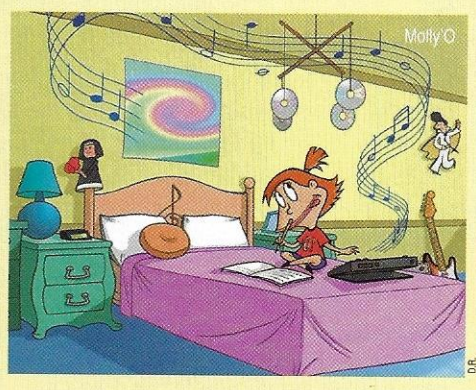
TV Lancée en avril dernier sur TPS, la chaîne Tfou va fêter un an d'existence. Xavier Chauvin, directeur de la chaîne, fait un premier bilan.

AL : Comment Tfou se positionne dans l'offre jeunesse sur TPS ?
XC : Nous sommes toujours une mini-généraliste qui s'adresse aux 4-10 ans avec une programmation dans une logique de complémentarité par rapport à la case jeunesse de TF1. La nouveauté, c'est que l'on a augmenté le temps d'antenne en diffusant de 6 h 30 à 20 h 00.

AL : Tfou, c'est aussi la case jeunesse de TF1. Est-ce que cela veut dire que l'on retrouve en priorité les séries de la une ?
XC : Bien entendu, nous tournons avec plusieurs stocks de programmes du groupe TF1, mais parallèlement, il y a des séries qui sont diffusées uniquement sur Tfou, notamment dans la case du matin. C'est évidemment très important d'avoir des dessins animés qui ne sont pas diffusés au même moment sur TF1.

AL : La concurrence sur les réseaux câblés est encore plus rude que sur le satellite puisqu'il y a aussi les chaînes jeunesse de Canal satellite. Quels sont vos objectifs sur ce terrain ?





XC : Nous avons d'abord démarré avec TPSL, la télévision diffusée grâce à l'ADSL. C'est un axe très important pour nous car il permet de se rapprocher de l'environnement du site Internet de Tfou. Sur le câble, nous sommes en discussion très avancée avec plusieurs opérateurs. C'est un des enjeux 2004.

AL : Quelles seront les prochaines séries à arriver sur la chaîne ?
XC : Pour les plus petits, *Puccini* (un chien adopté par une drôle de famille des années 50 aux États-Unis), *Albie* (une série qui a été primée notamment à Annecy, un petit garçon qui imagine des univers dans son quotidien) et *Teddy et Annie* (la vie de deux jouets perdus, un ours en peluche et une poupée de chiffon). Pour les plus grands, *Sacré Andy* (histoire d'ados), *Molly'O* (une petite rock-star) et *Les Singes de l'espace* (une comédie).

MANGAS

TV À partir du 23 avril, vous pourrez découvrir sur la chaîne Mangas une série entièrement inédite en version française : *Reideen* (voir encadré). Cette acquisition du groupe AB dormait dans les stocks depuis un moment et vient tout juste d'être doublée pour la chaîne.
Le mois d'avril permettra aussi de retrouver des classiques des années 80 comme *Vas-y, Julie* (excellente comédie de Tôei Animation), *Cathy la petite fermière* (dans la lignée des grandes adaptations de romans classiques) ou encore *La petite Olympe et les Dieux* (qui remplace *Supernana*, des même producteurs).
Enfin, pour remplacer les 52 épisodes d'*Edgar détective cambrioleur*, on retrouvera *Conan le fils du futur*, la première réalisation de Miyazaki, prémisse de ses futurs grands films, notamment *Le Château dans le ciel*. Côté Cinémangas, c'est la série d'OAV *Moldiver* (6 épisodes de 30 minutes) qui sera rediffusée ce mois-ci.


Conan le fils du futur

LES SÉRIES QUI REVIENNENT EN AVRIL

Titre	À partir du
B'T X	01/04
La Tulipe Noire	12/04
Vandread	19/04
Cathy la petite fermière	21/04
Vas-y, Julie !	21/04
Reideen	23/04
La petite Olympe et les dieux	28/04
Conan le fils du futur	28/04

REIDEEN

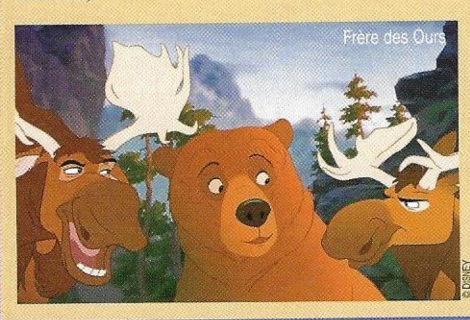


Cette série de 38 épisodes a été produite en 1996 par Sunrise. Elle est réalisée par Kawase Toshifumi (*Raijin-Oh*, *Ryû-Knight*, *Pita-Ten*). L'action se déroule sur Terre, dans un futur proche. Une menace pèse sur la Terre et même sur l'univers entier car des forces occultes et ancestrales viennent de se réveiller. Leur but : briser un champ de force divin qui protège notre planète. Les descendants de cinq guerriers de Reideen, qui ont jadis combattu pour établir la paix dans l'univers, se réveillent pour mener une nouvelle bataille décisive…
Il s'agit en fait d'un *remake* d'une des premières séries de Sunrise, *Yûsha Reideen*, produite dans les années 70, à l'époque des grands robots géants de Nagai Gô (*Goldorak*, *Mazinger*).



Chiffres Cinéma

CINÉ Avec une moyenne de 100 000 entrées le premier mois de sa sortie, *L'Île de Black Mor* réalise un score moyen, mais le film devrait rester longtemps en salle, d'autant que les vacances de Pâques approchent. *Frère des Ours* est toujours la bonne surprise de ce début d'année : en dépassant les 3 millions d'entrées, c'est un joli succès pour un film qui n'a pourtant pas bénéficié de la grande exposition des fêtes de fin d'année. *La Prophétie des grenouilles* continue son parcours également (plus de 800 000 entrées).


Frère des Ours

Le Serpent Blanc

CINÉ C'est le 14 avril que sortira le premier long métrage d'animation japonais en couleur produit par Tôei Animation en 1958. Un événement et une audace signés Wild Side Films qui continue la diffusion de grands classiques de l'animation nippone, deux mois après *Horus prince du soleil*. Vous trouverez un article sur le film p. 90 et dans le n°98 consacré à l'Âge d'Or Tôei.

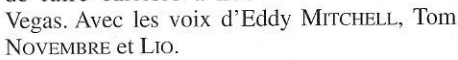
CLONE WARS

TV En exclusivité sur Cartoon Network, voici la suite et la fin de cette mini série animée reprenant les événements de la guerre des clones de *Star Wars*, avec 10 nouveaux épisodes de 3 minutes environ. Anakin Skywalker, Obi Wan Kenoby et Yoda sont encore de la partie pour des aventures où l'action prime sur les longs discours.



La saison 1 sera rediffusée du 18 au 27 avril, tous les jours à 18 h 00 dans Toonami, tandis que la saison 2 débutera le 28 avril pour se terminer le 7 mai aux mêmes horaires. À noter le 7 mai, un chapitre 20 exceptionnel qui durera 6 minutes au lieu de 3, et qui clôt la série là où le troisième film débutera (sortie en 2005). Le samedi 8 mai sera diffusé l'intégrale de *Star Wars : Clone wars*, toujours à 18 h 00 dans Toonami.

TÉLÉTOON



TV *Rock O Rico*, réalisé en 1992 par Don Bluth (*Fievel*, *Anastasia*), est à revoir dans la séance du mercredi 6 avril sur Télétoon. Chanteclerc est un coq rock'n roll qui rêve de faire carrière à Las Vegas. Avec les voix d'Eddy Mitchell, Tom Novembre et Lio.

EURÊKA

TV À partir du 5 avril sur Euréka, la chaîne de TPS Jeunesse, trois petits personnages animés vont commenter des œuvres d'art exposés dans différents musées français. Créés par Serge Ellissalde (*Verte*), Rafael, Mona et Nabi les héros d'*Une minute au musée*, coproduite par Les films de l'Arlequin, seront les compagnons des enfants pour une meilleure compréhension, sans ennui, de peintures, de sculptures, leurs réactions et leurs commentaires étant directement inspirés de ceux des enfants, pris sur le vif dans les musées. 60 épisodes d'une minute qui entreront peut être dans l'histoire... de l'Art.



Mondo Mulloy

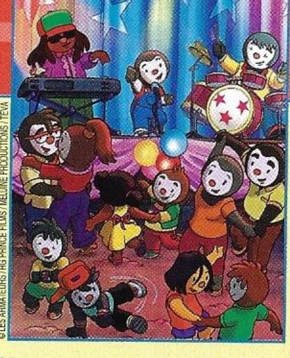




CINÉ Après le fameux *Mondo Plympton*, Ed Distribution a regroupé 11 courts métrages du dessinateur et peintre anglo-saxon Phil MULLOY réalisé entre 1991 et 2001. Un auteur déjanté dans la lignée de Bill PLYMPTON, à découvrir le 28 avril au cinéma.

D.R.

T'CHOUPI



CINÉ C'est pendant les vacances d'été, alors que T'Choupi doit gérer dans sa jeune vie l'arrivée inopinée d'une petite sœur, qu'un grand malheur s'abat chez les enfants du village de bord de mer où il a élu domicile : tous les jouets des enfants disparaissent. T'Choupi mène l'enquête…

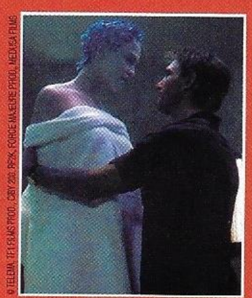
Ce long métrage d'animation produit par Didier BRUNNER (*Les Triplettes de Belleville*) et réalisé par Jean-Luc FRANÇOIS reprend le personnage désormais connu des enfants par le biais de sa série TV. Ce film, qui leur est totalement destiné, et d'une réalisation plus qu'honnête, débarquera sur les écrans français le 7 avril prochain.

MISSION 3D : SPY KIDS III

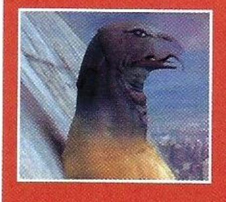
CINÉ Ce troisième film parodiant volontiers les films d'espionnage, mais avec des enfants, reprend la totalité des personnages rencontrés précédemment pour aider Juni Cortez et Carmen à vaincre Toymaster, campé par un Sylvester STALLONE hilarant, sur le point de proposer un jeu vidéo qui prendra le contrôle de tous les jeunes de la planète. L'intérêt du film, outre ses effets spéciaux bluffants, c'est surtout le fait que les images sont véritablement en 3D, comprenez par là que la majorité des scènes sont en relief. Avec l'aide d'une paire de lunettes, vous pourrez apprécier le film sous une tout autre dimension. Sortie prévue le 14 avril.

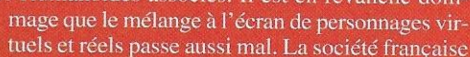


Immortel



CINÉ Des adaptations au cinéma de bandes dessinées, il y en a eu beaucoup, surtout ces derniers mois. Mais qu'un titre soit directement dû à son auteur d'origine, c'est déjà nettement plus rare. Ainsi Enki BILAL signe-t-il là, avec Serge LEHMAN, un scénario original pour *Immortel* qui reprend, dans les grandes lignes, *La Foire aux immortels* et *La Femme piège*, publiés chez les Humanoïdes associés. Il est en revanche dommage que le mélange à l'écran de personnages virtuels et réels passe aussi mal. La société française Duran, en charge des effets spéciaux qui composent (c'est le cas de le dire) l'essentiel de l'image à l'écran (décor, véhicules, personnages) a travaillé d'arrache-pieds sur ce projet, mais le résultat, face aux acteurs bien réels, ne convainc pas. À découvrir pour un nouveau pas franchi vers une ère cinématographique où tout est réellement possible.





KIKI ET SON GÂTEAU

CINÉ *Kiki la petite sorcière* de MIYAZAKI Hayao est sur les écrans depuis fin mars (voir article p. 54). Pour l'occasion, la chaîne de boulangeries Paul proposera en avril un gâteau « Kiki », le même réalisé par madame Osono dans le film ! Un partenariat original et bien trouvé, malheureusement réservé à l'Ile de France.



© KADOKO EIKI · NIBARIKI · TOKUMA SHOTEN

DISPARITION

La Planète Sauvage

DIVERS Le destin est parfois cruel car au moment où nous vous annonçons la sortie imminente du DVD des *Maîtres du temps*, nous apprenons avec tristesse le décès de son réalisateur, René LALOUX, terrassé par un infarctus le 14 mars dernier chez lui à Angoulême. Né le 13 juillet 1929, ce pionnier du cinéma d'animation français avait signé la réalisation de plusieurs courts métrages et de trois longs métrages de science-fiction ambitieux et « adultes » : *La Planète sauvage* (1973), *Les Maîtres du temps* (1981) et *Gandahar* (1987). Ce personnage plein d'humour et ignorant la langue de bois, s'était toujours effacé avec une grande humilité devant le talent graphique de ses collaborateurs, respectivement Roland TOPOR, MŒBIUS et Philippe CAZA. Il était également à l'origine du projet *Les Enfants de la pluie*, dont il avait finalement confié la réalisation à ses complices Philippe LECLERC et Philippe CAZA. AnimeLand lui a consacré plusieurs articles dont un portrait (AL n°64) et une interview (AL n°80). Bien entendu, nous lui rendrons l'hommage qu'il mérite dans notre prochain numéro.

D.R.

L'AFFAIRE NEMO

DIVERS Le procès contre *Nemo*, lancé par Franck LE CALVEZ qui accusait Pixar d'avoir copié l'histoire de son poisson-clown Pierrot, n'aura pas lieu. Le tribunal a jugé que *Le Monde de Nemo* était suffisamment antérieur et différent pour ne pas être accusé de plagiat.

Les Maîtres du Temps en DVD

VIDÉO Le 20 avril prochain marquera la sortie en DVD chez Opening du célèbre film d'animation de René LALOUX, *Les Maîtres du temps* (jusqu'à présent uniquement disponible en VHS et en DVD import zone 1). Rappelons que *Les Maîtres du temps* est le second long métrage de René LALOUX qui, après le succès mondial de *La Planète sauvage* (réalisée en collaboration avec Roland TOPOR en 1973), fit appel au talent graphique universellement reconnu de Jean-MOEBIUS-GIRAUD pour mettre en images cette épopée de S.F. inspirée d'un roman de Stefan WUL. Depuis sa sortie en 1982, ce film culte, qui constitue l'un des rares exemples de *space opera* français, a été à l'origine de nombreuses vocations artistiques. Malgré un budget dérisoire et la patine du temps, il reste, aujourd'hui encore, constamment inventif, intelligent et poétique. À noter que l'édition DVD sera étoffée de suppléments très intéressants, parmi lesquels un documentaire réalisé spécialement pour l'occasion, comprenant des témoignages de LALOUX, MŒBIUS, WUL et plusieurs autres participants au film (producteurs, animateurs, comédiens…).



D.R.

SUITE ET FIN DE TRÈS CHER FRÈRE


© IKEDA RYOKO / NHK ENTERPRISES

VIDÉO C'est en avril que sortira le second et dernier coffret de *Très cher frère* chez Kaze. Il contiendra les épisodes 21 à 39 en VO sous-titrée ainsi que les dix derniers doublés en français (11 à 20). L'occasion de découvrir enfin le dénouement de cette superbe série tirée d'un *manga* d'IKEDA Ryoko (*Lady Oscar*).

Petits Retards...



© AIC · TOSHIBA

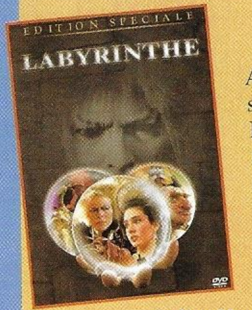
VIDÉO Une fois n'est pas coutume, il y a du retard dans les sorties DVD, et presque tous les éditeurs sont concernés. C'est courant avril que devraient être disponibles ces titres annoncés depuis un certain temps : *Blue Gender* – Édition Collector (Déclic Images), *Le Secret du sable bleu* et *Sakura* – Saison 3 (IDP), X – Édition Collector et *La Légende de Crystania* – Édition Collector (Kaze).

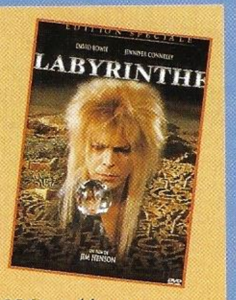
LES RAZMOKET RENCONTRENT LES DELAJUNGLE



Sorti l'année dernière au cinéma, ce film est un *cross-over* entre deux série produites par Nickelodeon : *Les Razmokets* (vu sur France 3) et *La Famille Delajungle* (vu sur M6).
Il sera disponible en DVD le 8 avril chez Paramount Vidéo avec une image au format cinéma 16/9, des pistes VF et VOSTF en 5.1 et quelques bonus : scènes et chansons supprimées, petit *making-of* et une fin alternative. Des suppléments sympathiques car d'habitude, ces dessins animés n'avaient pas droit à tant d'égard pour leur édition française.

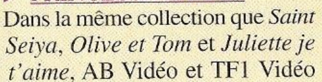
LABYRINTHE





Alors que Columbia Tristar nous gratifie d'une belle sortie digipack de *Dark Crystal* (voir rubrique Péritel), un autre DVD apparaît également dans les rayonnages des boutiques : *Labyrinthe*, ce projet de Jim HENSON dans lequel joue Jennifer CONNELLY qui devra récupérer son très jeune frère des griffes du roi des gobelins, campé par le chanteur David BOWIE. Des créatures fantastiques, marionnettes très avancées pour l'époque (1986), créées par la Jim Henson Company, rythmeront le voyage de la jeune femme... Sous des airs de conte et de comédie musicale, ce film a malheureusement vieilli, mais reste l'un des titres à avoir en hommage au roi des marionnettes.

Déclic sur le Net



© MIZUNO RYO · YOKOTA MAMORU / LOUIE THE RUNE SOLDIER COMMITTEE

DIVERS Pour faire connaître ses nouvelles acquisitions, Déclic Images ouvre des sites Internet réalisés en Flash qui leur sont entièrement dédiés. Vous pouvez déjà consulter ceux de *L'Arme Ultime* (*www.larmeultime.com*), *Gravion* (*www.gravion-laserie.com*) et enfin *Louie the Rune Soldier* (*www.rune-soldier.com*), une future sortie...

ACTU DVD


© FUJISAWA TOORU / KODANSHA · FUJI TV · ANIPLEX · PIERROT

▷ GTO VOL.3
C'est en avril que sortira la suite des aventures du professeur décalé. Également prévu chez Kaze, *Utena* Vol.7 et *Sakura Wars* Vol.3

▷ SAMURAI DEEPER KYO VOL.7
Le dernier DVD de cette série de 26 épisodes est prévu chez Mabell en VOSTF courant avril.

▷ TARAM ET LE CHAUDRON MAGIQUE
Très attendu, le film "maudit" de Disney ressort enfin en DVD en France. Il est chroniqué en rubrique Péritel p. 22.

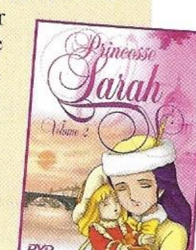

© DISNEY

▷ LODOSS - LA LÉGENDE DU CHEVALIER HÉROÏQUE
Kaze a regroupé les 5 DVD en VO sous-titrée dans un coffret permettant désormais de s'offrir l'intégrale des 26 épisodes à un prix avantageux. Disponible depuis fin mars.

▷ .HACK//SIGN VOL.2
La suite des aventures de Tsukasa, prisonnier d'un jeu vidéo, sortira chez Beez le 22 avril accompagné des troisièmes volumes de *Witch Hunter Robin* et *Crest of the Stars*.

▷ CORTO MALTÈSE
Deux nouvelle histoires tirées de la BD de Hugo PRATT sortiront en DVD le 17 avril chez Universal : La prison dorée de Samarkande et Les Celtiques.

▷ PRINCESSE SARAH
Dans la même collection que *Saint Seiya*, *Olive et Tom* et *Juliette je t'aime*, AB Vidéo et TF1 Vidéo viennent d'éditer deux DVD de *Princesse Sarah*. Malgré des jaquettes illustrées par d'affreux dessins, on peut y trouver six épisodes de cette série culte en VF.

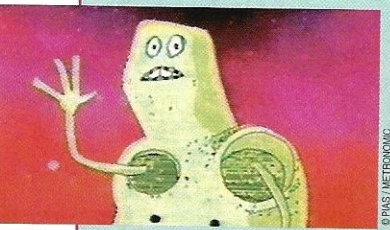


Clips & Pubs

VOICI UNE SÉLECTION DE CLIPS ET DE PUBLICITÉS QUI UTILISENT DES PROCÉDÉS D'ANIMATION (SOUS TOUTES SES FORMES) OU QUI ONT UN RAPPORT AVEC UN DESSIN ANIMÉ. NOUS LES AVONS REPÉRÉS...

Spinach Girl





© PIAS / METRONOMIC

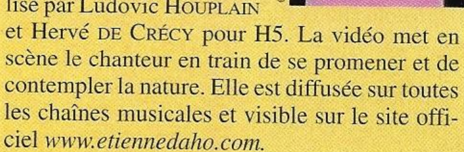
CLIP Agoria *alias* Sébastien Devaud est un jeune DJ producteur français qui s'est imposé sur la scène électro. Il sort son quatrième titre, *Spinach girl*, extrait de son premier album *Blossom* (Pias). Chaque pochette de disque d'Agoria est illustrée d'un personnage différent créé par les graphistes de Hotspot. *Spinach girl* est le premier clip d'Agoria animé en Flash et en 3D. Il a été réalisé par Daniel Klein et produit en quatre semaines par un petit studio d'animation, Métronomic, entre août et septembre 2003. La vidéo s'ouvre avec le catcheur Kofea qui est assommé par un puissant coup porté à la tête lors d'un combat éliminatoire. Il sombre dans un coma fiévreux, absorbé par l'univers onirique d'une étrange maison. Dans son imaginaire intérieur, il rencontre un aviateur orphelin de son avion qui sème des graines de... Spinach Girl. Ce personnage féminin aux pieds réacteurs va ensuite pousser et grandir. Le clip est diffusé sur MCM, MTV et Viva Plus et vous pouvez aussi le retrouver sur la partie CD-Rom du Maxi-CD et sur le site *www.metronomic-productions.com.*



RETOUR À TOI

© H5

CLIP Fin 2003, Étienne Daho est revenu avec son neuvième album studio *Réévolution* d'où est tiré le premier extrait au titre prémonitoire, *Retour à toi*. C'est la première fois qu'Étienne Daho utilise de l'animation pour ce clip réalisé par Ludovic Houplain et Hervé de Crécy pour H5. La vidéo met en scène le chanteur en train de se promener et de contempler la nature. Elle est diffusée sur toutes les chaînes musicales et visible sur le site officiel *www.etiennedaho.com.*

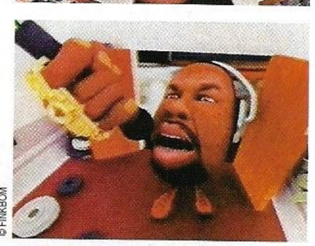


Be Faithfull

CLIP Voici un clip animé drôle qui est loin de passer inaperçu. C'est celui de Fatman Scoop avec *Be faithfull*. La vidéo est réalisée par Chris Hill et James Boty pour Finkbom. Ces deux réalisateurs avaient déjà réalisé les clips *Shanks & Bigfoot* (*Sweet like chocolate* en 1999) et XTM (*Fly on the wings of love* en 2003). Le clip, entièrement en 3D, illustre des personnages déformés avec leur grosse tête qui leur sert de corps. Fatman Scoop ne cesse d'hurler très fort sur son micro et dérange l'environnement. Il évite même la police qui le poursuit et il force le DJ à jouer son titre à la radio. *Be faithfull* a été N°1 en Angleterre avec ses 2 minutes 40 de pur bonheur diffusées sur MCM, M6, M6 Music, Fun TV et MTV.



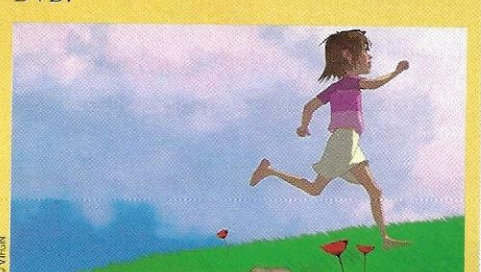




© FINKBOM

DVD MICKEY 3D : LIVE À ST ETIENNE

CLIP Le 28 février 2004, les réalisateurs Stéphane Hamache, André Bessi et Jérôme Combe ont été récompensés lors des 19e Victoires de la Musique pour leur vidéo-clip en 3D, très remarqué au printemps 2003, *Respire*, élu meilleur clip de l'année. Entre-temps, le groupe Mickey 3D sort en DVD leur concert avec en bonus les vidéos animées *Respire* et *Yalil* (*La fin des haricots*). C'est dommage que l'on ne trouve pas de commentaires audio des réalisateurs des clips ni *making-of* qui auraient pu enrichir les bonus du DVD.



© VIRGIN

LOOK ATUS



CLIP À l'origine, Northern Heightz est un projet du DJ / Producteur Pez Tellett. Il est servi par un clip entièrement réalisé en 3D en janvier 2004 par Nikolaj Georgiew et Frank Sennholz pour la partie animation. La vidéo met en scène une fillette qui entre dans un musée avec son chien. Un moment, elle découvre un personnage virtuel masculin qui est endormi dans une capsule remplie d'eau depuis 500 ans. Puis, elle se met à fermer les yeux et à s'imaginer avec lui sur la pelouse d'un parc. Soudain, son imagination s'interrompt violemment lorsque la vitre de verre se brise et l'eau se vide. Le jeune garçon est réveillé et fait connaissance avec la fillette. Hélas, la vidéo est toujours inédite en France et elle est diffusée sur la chaîne musicale anglaise à péage The Box, mais vous pouvez la retrouver sur le site officiel de Soulpix *www.soulpix.de* et sur la partie CD-Rom du Maxi-CD disponible depuis mars en import.



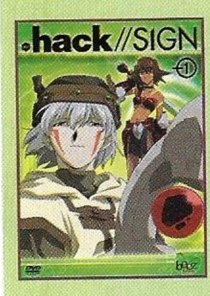
© GEORGIEW FILM / SOULPIX

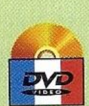


Rubrique réalisée par
Olivier, Alex et Yvan

.hack//SIGN Vol. 1

➔ La sortie du mois !





FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 1 h 50
ÉDITEUR : Beez Entertainment
RÉFÉRENCE : BZ-1042
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Autre Monde
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais, Français, Anglais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Anglais, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.66:1 Anamorphique (Compatible 16/9)

L'histoire

Dans le futur, un jeu vidéo a des millions d'adeptes : The World. Mais ce jeu semble présenter quelques failles car un joueur, Tsukasa, est prisonnier du système. Il ne sait pas comment se déconnecter et possède par ailleurs certains pouvoirs lui permettant d'enfreindre les règles établies. Plusieurs joueurs, comme la sympathique Mimiru, font sa connaissance et tentent de comprendre son problème. Mais Tsukasa reste assez mystérieux sur ses origines, d'autant qu'il est activement recherché par la milice qui veille au respect des règles dans le monde du jeu...



Notre avis

Produite en 2002, cette série est l'un des nombreux volets du vaste projet *.hack* (jeu vidéo, *manga*, série d'OAV... voir p. 92). Mais même sans connaître l'ensemble de cet univers, on est vite charmé par l'atmosphère de mystère qui émane de ces premiers épisodes. La réalisation n'est pas en reste et de qualité pour une série télévisée. Avec un scénario signé Itô Kazunori (*Ghost in the Shell*), des personnages créés par Sadamoto Yoshiyuki (*Evangelion*), une mise en scène de Mashimo Kôichi (*Noir*) et des musiques envoûtantes – et très présentes – de Kajiura Yuki (*Noir*), la série a tous les atouts pour devenir un titre culte. Son édition DVD devrait s'étaler sur 7 volumes.


© PROJECT .HACK

Le DVD

Les quatre premiers épisodes sont rassemblés sur ce volume 1 et pour l'occasion, Beez nous propose d'emblée un DVD très complet. Côté langues, on peut choisir entre la VO sous-titrée (français et même néerlandais pour nos amis belges) ou la version française (très correcte, même si les dialogues sont parfois moins précis par rapport au sens de la VO). Même la version américaine est disponible pour les curieux ! L'image, parfaite, respecte le format 16/9 du programme.

Les menus sont sobres, mais ils conservent complètement l'ambiance du dessin animé. Environ 20 minutes de suppléments viennent agrémenter ce DVD. On passera rapidement sur un petit clip de présentation (1 min.), sur « Capsule Station » (de la publicité pour des figurines) et sur la bande annonce du jeu pour s'attarder sur la séquence « Bienvenue dans The World » (7 min.) qui vous expliquera clairement comment s'articule le projet *.hack*. De courtes interviews du scénariste et du réalisateur permettent d'avoir quelques anecdotes supplémentaires (même si elles sont très mal filmées). Enfin, on peut apprécier les génériques sans crédit ou avec le *staff* et le *casting* écrits en français.

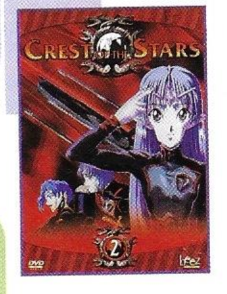
En bref...

Beez a mis les moyens pour nous proposer un DVD de *.hack* très complet, parfait pour découvrir cette série qui s'annonce prometteuse. La seule critique que l'on pourrait faire serait le nombre d'épisodes par DVD : un de plus aurait été le bienvenu, d'autant qu'il va falloir attendre presque un an pour voir sortir les sept DVD prévus.

Histoire : ★★★★ — *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★★ — *Son :* ★★★★
Suppléments : ★★ — *Intérêt global :* ★★★★

ÉGALEMENT DISPONIBLE

Crest of the Stars Vol. 2





Lamhirh et Jint partent en navette prévenir l'empire Abh d'une invasion prochaine par des appareils ennemis inconnus. Mais en cherchant à se ravitailler sur un satellite sans intérêt contrôlé par un Baron Abh servi uniquement par des femmes, les deux jeunes gens se trouvent retenus contre leur gré. Jint est enfermé avec un humain, le père du Baron, tandis que Lamhirh passera de la diplomatie à l'action. Une bonne série, avec quatre épisodes, peut-être un peu longs...

Hellsing Vol. 4 (fin)



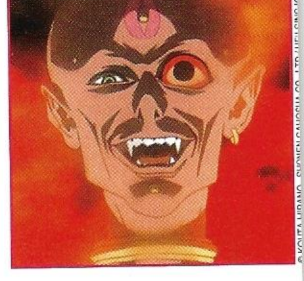
FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001
DURÉE : 1 h 15
ÉDITEUR : Dybex
RÉFÉRENCE : DV-30102
PRIX INDICATIF : 26 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : D'Enfer !
CHOIX DE LANGUES : Japonais (Dolby Digital Stéréo 2.0) Français (Dolby Digital 5.1 et Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Une nouvelle et rude bataille attend les hommes de la fondation Hellsing, toujours occupée à protéger l'Angleterre de vampires artificiels. Le premier visé est Alucard qui rencontre enfin un adversaire de son niveau...

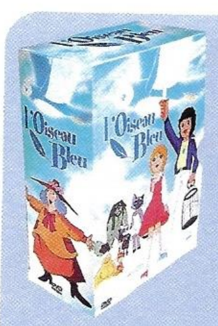
Toujours aussi bien réalisée au sein du studio Gonzo, cette série nous laisse un peu sur notre faim puisque plusieurs points restent encore non résolus à l'issue de ces derniers épisodes.

Le DVD



Le point fort de ce DVD est de regrouper VOSTF et VF, celle-ci bénéficiant toujours d'un son 5.1 assez efficace et d'un doublage réussi. Cela aide à faire oublier le peu d'épisodes (trois) et des bonus réduits (une galerie de croquis des personnages).

Histoire : ★★★ — *Réalisation :* ★★★★
Image : ★★★★ — *Son :* ★★★★
Suppléments : ★ — *Intérêt global :* ★★★



L'Oiseau Bleu
Intégrale



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1980
DURÉE : 10 h 30 environ
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Cui-Cui
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Tyltyl et Mytyl sont deux enfants qui vivent avec leur père et leurs deux animaux de compagnie, Tylo (un chien) et Tilette (une chatte). Leur enfance est marquée par l'absence de leur mère, malade et immobilisée à l'hôpital. Un jour, la fée Bérylune vient les trouver afin de leur dévoiler l'existence de l'oiseau bleu. S'ils le capturent, leur mère guérira et le bonheur s'installera pour toujours. Cette fée plutôt déjantée va également réveiller l'âme des objets, mais aussi celle de Tylo et Tylette, afin d'aider les enfants dans leur quête...
Diffusée sur France 3 en 1986, cette série de 26 épisodes tirée d'un roman classique belge est bien sombre car l'histoire nous plonge dans les angoisses des enfants. Si l'animation est plus que correcte et la réalisation soignée, on regrette que plusieurs longues minutes soient accordées à des parties musicales (peut-être des versions


© OFFICE ACADEMY

instrumentales de chansons japonaises ?). Cela trahit sans doute une faiblesse de scénario. D'ailleurs, les histoires sont souvent répétitives et l'oiseau bleu n'est finalement qu'un prétexte à visiter divers mondes.

Le DVD

Ce coffret très « *light* » de Déclic Images ne contient aucun bonus. En contrepartie, le prix est lui aussi très raisonnable (30 €). Les DVD ne proposent que la version française avec une qualité d'image et de son (mono d'origine) convenables, même s'ils sont d'époque. Les menus s'avèrent agréables et transmettent l'atmosphère particulière de ce dessin animé.
Au final, voici une œuvre à découvrir à l'occasion, pour les amateurs de séries anciennes et peu connues.

Histoire : ★★
Image : ★★★
Suppléments : AUCUN
Réalisation : ★★★
Son : ★★★
Intérêt global : ★★★

Dark Crystal
Edition Collector



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1982
DURÉE : 1 h 30
ÉDITEUR : Columbia Tristar
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Pierre
CHOIX DE LANGUES : Anglais (Dolby Digital 5.1), Français (Dolby Digital Mono 2.0), Allemand, Espagnol (Dolby Digital Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais, Anglais, Allemand, Espagnol, Turc
RATIO ÉCRAN : 2.35:1 Anamorphique (Compatible 16/9)

L'histoire

Les Skesis règnent en maître sur une Terre où la magie et le fantastique ont donné naissance à d'étranges créatures. Il est dit que les Gelflings signeront la fin de leur tyrannie, et que le crystal, dont ils tirent leurs longues vies et leurs pouvoirs, sera de nouveau complet...
C'est donc dans un monde entièrement peuplé de magnifiques marionnettes que Jim HENSON (*Muppet Show*) et son équipe (on retiendra par exemple le nom de Frank Oz, qui anime Yoda dans *Star Wars*) donne vie aussi bien à la flore qu'à la faune, pour une œuvre vraiment extraordinaire !

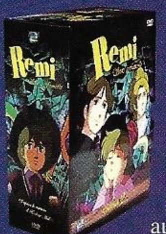
Le DVD

En fait, il s'agit, à peu de choses près, du même DVD que celui proposé voilà quelque temps (un long *making of* d'époque, des galeries d'images, des scènes inédites, etc.), à la différence qu'il contient aussi quelques objets supplémentaires installés dans un beau boîtier Digipack : la reproduction fidèle du carnet de notes de Jim HENSON, une lettre de sa fille en hommage à son bien estimé père et un morceau de pellicule du film 35 mm. Le son est toujours mono en français (mais avec le doublage d'époque) et 5.1 en VO.
Ceux qui n'ont pas déjà acheté le DVD auparavant auront donc plaisir à se précipiter sur cette « version » en le complétant, éventuellement, de la ressortie du film *Labyrinthe* avec David BOWIE.

Histoire : ★★★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★★★★★
Réalisation : ★★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★★

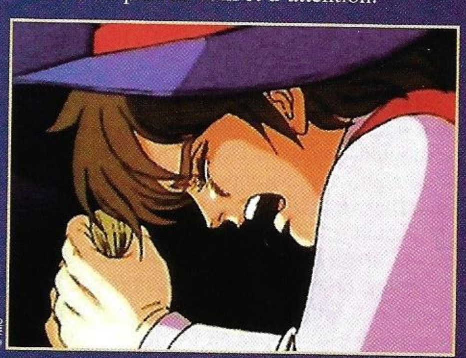

© THE JIM HENSON COMPANY

EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE



Rémi Coffret 2 (fin)

Rémi doit faire face à une nouvelle épreuve : la mort de son maître et père spirituel, Vitalis. Heureusement, il est recueilli par de braves gens... Toujours autant soignée, la série tirée du roman d'Hector MALOT suit son cours, tout en émotion et en drame. Le menu a changé pour ce second coffret. Toujours aucun bonus en revanche, une VF mono d'époque et une image qui présente les mêmes défauts que dans le précédent coffret (contour des traits inégal, pixels qui apparaissent lors de certains *travellings*). Dommage, car ce chef-d'œuvre aurait mérité bien plus de soin et d'attention.


© TMS

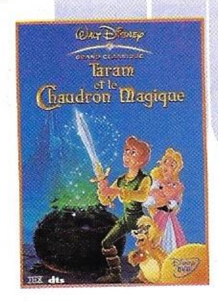
Samurai Deeper Kyo Vol. 6

Dans cet avant-dernier DVD, toujours proposé en VO sous-titrée par Mabell, Kyo retrouve un ancien disciple qu'il avait pris sous son aile, Hotaru. Il devra toutefois l'affronter... Le format cinéma de ce dessin animé et sa bonne réalisation font oublier qu'il s'agit d'une série TV. À réserver toutefois aux amateurs d'histoires de sabres, dans la lignée de *Kenshin*.



Labyrinth of Flames
Réédition VF

Kaze réédite ce dessin animé de 90 minutes produit par le studio Fantasia (*Aika*) où un jeune homme qui se prend pour un *samourai* est emmené dans un petit royaume caché où tout le monde vit comme au temps de l'ère Edo. « *Humour, action et petites culottes* », c'est l'accroche que l'on peut lire et qui résume bien ce programme sans autre prétention que de distraire. La nouveauté de ce DVD, c'est qu'il est doté d'une version française doublée (stéréo et 5.1) fort réussie. Les menus ont également été remodelés, mais les suppléments restent les mêmes (galerie de croquis et génériques).



Taram et le Chaudron Magique



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Film (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1985
DURÉE : 1 h 17
ÉDITEUR : Walt Disney Home Video
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Fait-tout
CHOIX DE LANGUES :
Anglais (Dolby Digital 5.1)
Français (DTS et Dolby Digital 5.1)
CHOIX DE SOUS-TITRES :
Français, Anglais
RATIO ÉCRAN : 2.35:1
Anamorphique (Compatible 16/9)

L'histoire

Taram est un jeune garçon qui doit protéger un petit cochon possédant d'étranges pouvoirs de prédiction. En effet, le tyran qui règne sur le royaume rêve de mettre la main sur un chaudron dans lequel est enfermé l'esprit démoniaque d'un cruel souverain. Et ce cochon pourrait bien l'y mener...

Notre avis

Taram et le Chaudron Magique est un peu le « mouton noir » de Disney. En effet, c'est le long métrage d'animation qui a le moins marché. Il est vrai que l'histoire, tirée d'une série de romans d'*heroic fantasy* de Lloyd ALEXANDER, est assez sombre et glauque. Pourtant, on retrouve dans le *staff* une bonne partie des futurs créateurs des grands succès des années 90, pour une fabrication qui reste encore « à l'ancienne ».



© DISNEY

Le DVD

Si le film a mis un certain temps à sortir en DVD (il est disponible depuis longtemps aux États-Unis et même en Belgique), c'est parce que Buena Vista France voulait un beau « *master* » où le format cinéma original – très large – du film serait respecté et optimisé. L'attente aura valu le coup car, effectivement, l'image compatible 16/9 est nette et nettoyée, sans comparaison avec celle du DVD américain (flou et entaché de nombreuses poussières). Côté son, en plus de la VO sous-titrée, on retrouve le doublage effectué en 1998, quand le film était sorti pour la première fois en France en VHS (et LD). En VF, comme en VO, il a d'ailleurs été remixé en 5.1 et gagne ainsi en ampleur, même si l'ensemble reste daté. Les nostalgiques du premier doublage (moins fidèle dans les noms, mais avec un meilleur *casting*) pourront toujours se rabattre sur le DVD américain, seul endroit où il est possible de le trouver.
Ce DVD propose en revanche peu de bonus (comme le Zone 1) : un court métrage (*Donald et la sorcière*), un jeu pour les plus jeunes et une intéressante galerie de recherches graphiques (dont certains dessins sont signés Tim BURTON).

En bref...

On aimerait en savoir plus sur l'aboutissement du film, qui a mis douze ans à se monter, mais voici déjà de quoi redécouvrir ce classique injustement dénigré !

Histoire : ★★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★★



L'épée de la vérité

DVD VIDEO

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1990
DURÉE : 50 min
ÉDITEUR : AK Vidéo
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Tranchant
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) :
Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES (imposés sur la V.O.) :
Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

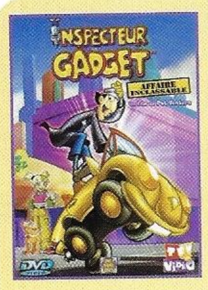
Shuranosuke est un mercenaire chargé de délivrer la fille d'un puissant *shogun* kidnappée par une bande de ninja.
Produite en 1990, cette OAV de 50 minutes est la première partie d'une série dont la suite ne verra finalement jamais le jour, ce qui explique la fin très « ouverte » de l'épisode. Même si on retrouve à la réalisation et aux dessins le talentueux tandem DEZAKI / SUGINO (*Cobra*, *Golgo 13*, *BlackJack*), cet *anime* est assez anecdotique et ne vaut pas *Kenshin* (dans le même genre).



Le DVD

Six ans après avoir proposé ce titre en VHS, AK Vidéo le réédite en DVD. Le dessin animé n'est toujours proposé qu'en VO sous-titrée et ceux-ci sont obligatoires. Son et image sont de qualité correcte. Les menus s'avèrent assez simples et donnent accès aux habituelles bandes annonces promotionnelles de l'éditeur ainsi qu'à une biographie à lire de DEZAKI Osamu et SUGINO Akio.

Histoire : ★★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★



Inspecteur Gadget
Affaire inclassable



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (États-Unis)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 1 h 10
ÉDITEUR : TF1 Vidéo
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 18 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Gogo-Gadgeto-DVD
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) :
Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Suite à une série de gaffes, Gadget doit mettre au placard sa fidèle Gadget-Mobile. Celle-ci se retrouve aux côtés de Devon Debonnaire, un détective qui devient vite le rival de Gadget. Car le Docteur Gang a une nouvelle fois conçu un plan démoniaque...

Le DVD

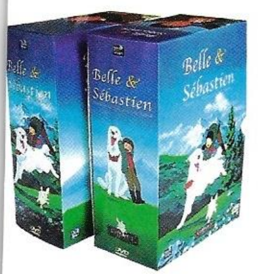
Cet épisode spécial inédit d'*Inspecteur Gadget* reprend le *design* de la toute nouvelle série vue sur M6, Gadget et les Gadgetinis. Toutefois, c'est un curieux mélange car on ne retrouve pas ces fameux Gadgetinis, mais en revanche, on revoit le chien Finot (même si son rôle est peu important ici). De plus, la voiture de Gadget parle et devient un personnage à part entière, particularité développée cette fois dans le long métrage en prises de vues réelles de Disney !



© DIC ENTERTAINMENT CORPORATION

Bref, cet épisode tente de séduire à la fois les fans de la série d'origine tout en adoptant le « relookage » plus moderne qu'ont subi dernièrement les personnages. Si le dessin animé plaira certainement aux plus jeunes, les autres auront du mal à retrouver leurs marques car le charme de la première série n'y est pas du tout.
Le DVD en lui-même est relativement sobre : seule une version française est proposée (avec les voix de la nouvelle série) et le seul bonus est un petit quizz amusant. On n'échappe pas non plus au lien Internet (spécialité de TF1 Vidéo), mais est-ce vraiment un bonus ?

Histoire : ★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★



Belle et Sébastien
Coffrets 1 & 2 (fin)

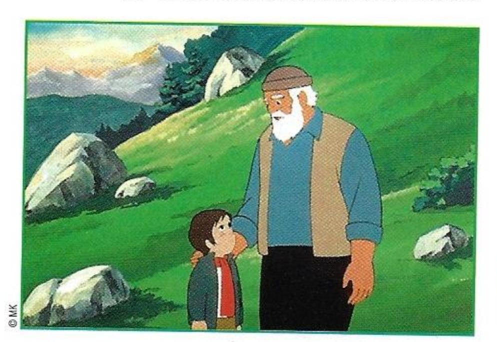


FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1981
DURÉE : 10 h 30 chacun
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 € chacun
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Cours Forrest !
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Mono 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Belle est un magnifique berger des Pyrénées sans maître, qui vagabonde de village en village au cœur des Pyrénées. Malgré sa dévotion naturelle, sa taille imposante effraie les hommes, qui la considèrent comme un démon. Belle va rencontrer le jeune Sébastien, garçon de huit ans abandonné par sa mère. Leur solide amitié s'oppose donc à la bêtise des hommes et contraint Belle et Sébastien à fuir en Espagne où le jeune garçon compte bien retrouver sa mère, comédienne ambulante.

Le roman de Cécile Aubry est agréablement adapté en 52 épisodes soigneusement réalisés en 1981. Seki Shûichi (*Tom Sawyer*, *Flo et les Robinsons suisses*) assure le *character design* ; on en reconnaît les dessins assez ronds.


© MK

Le DVD

Chaque coffret contient 5 DVD. Le menu, très simple, propose un chapitrage ou une lecture directe des cinq ou six épisodes présents sur chaque DVD. La qualité d'image est d'époque : même s'il subsiste des poussières et autres tremblements, elle reste tout à fait correcte. Le son (mono d'origine) est lui aussi convenable. Seule la VF (en réalité canadienne) est proposée. Côté bonus, on peut découvrir le générique *karaoke* ; il s'agit en fait du générique TV où sont sous-titrées les paroles (que l'on peut enfin comprendre !). Une galerie d'images animée, identique d'un coffret à l'autre, est présente dans presque tous les volumes. Elle est essentiellement composée de captures d'écran et de quelques illustrations qui figurent généralement sur le coffret ou les jaquettes. Dernier supplément : une présentation des personnages de la série.
Voici donc un classique que l'on a plaisir à revoir, même si le scénario tend à être répétitif. L'émotion est à son comble et les années n'entament pas le charme qui s'en dégage.

Histoire : ★★★
Image : ★★★
Suppléments : ★★★
Réalisation : ★★★
Son : ★★★
Intérêt global : ★★★

Dante Seigneur des Démons
Série Intégrale

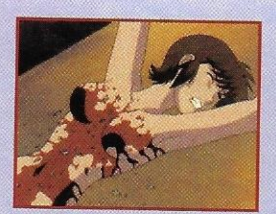


FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 5 h environ
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100176
PRIX INDICATIF : 60 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Biblique
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Ryô, un étudiant qui fait des cauchemars insoutenables, est appelé pour réveiller Dante, le seigneur des démons endormi dans l'Himalaya. Mais le jeune homme et la créature fusionnent et Ryô parvient même à en prendre le contrôle. Manipulé par une secte satanique qui veut changer le monde par le chaos, il se retrouve au centre d'une guerre divine et il fera tout pour protéger sa sœur, condamnée à être offerte en sacrifice...


© 2002 NAGAI GÔ / DYNAMIC · DANTE PROJECT



Ce dessin animé pour adultes est tiré d'un *manga* de Nagai Gô (*Goldorak*, *Cutey Honey*) dessiné au début des années 70. On y retrouve tous les thèmes chers à l'auteur (mondes apocalyptiques, monstres), si bien que *Dante* s'inscrit dans la lignée de *Devilman* et *Violence Jack*. S'inspirant ici de la Bible, il prend cependant beaucoup de liberté et l'histoire ne semble parfois que prétexte à étaler une violence extrême. Si la réalisation de ce dessin animé est récente (2002), l'animation et les dessins ne sont pourtant pas des plus heureux.

Le DVD

Kaze a réuni les 13 épisodes de cette courte série dans un superbe coffret Digipack de trois DVD. Les épisodes ne sont proposés qu'en VO sous-titrée et les bonus se résument à des galeries de croquis (*model sheet*). Rien à redire sur l'image et le son qui sont très bons (le contraire aurait été étonnant). Un classique du genre, à découvrir surtout si vous êtes fan d'histoires fantastiques et de *gore* !

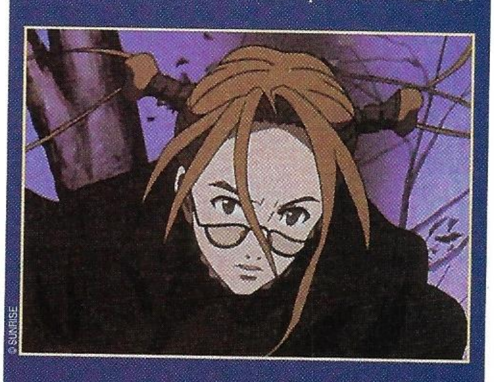
Histoire : ★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★

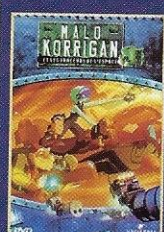
EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE



Witch Hunter Robin Vol. 2

Robin doit encore faire ses preuves dans l'équipe de la STNJ. Différentes missions lui permettront de faire reconnaître ses qualités, comme la recherche d'un sorcier borgne, une enquête sur la mort mystérieuse d'une jeune femme l'ayant pris en stop, ou encore le cas d'un médecin qui puisait la vie de truand pour guérir de jeunes malades... Toujours aussi bon, même si les bonus sont identiques au volume 1.


© SUNRISE



Malo Korrigan Vol. 1

Vue sur M6 et Canal J, cette série de science-fiction signée Futurikon arrive en DVD chez Universal avec trois épisodes où vous suivez les aventures de Malo Korrigan, un traceur intergalactique qui résiste au monopole d'un puissant transporteur. Les épisodes ne sont qu'en VF. Quelques bonus proposent le clip de la chanson intégrale, une démonstration de jeu vidéo et des fiches personnages.



Inu Yasha Vol. 3

Inu Yasha et Kagome vont rencontrer Shippo, un démon-renard qui veut venger la mort de son père et attirer dans un piège deux démons de la foudre possesseurs d'éclat de la perle de Shikon. Mais les aventures ne se limitent pas au passé. Dans le monde présent, une fois de retour, ils devront faire face à un masque carnivore qui a un morceau de la perle, mais aussi au fantôme courroucé d'une petite fille qui cherche à se venger de sa mère. Ce DVD édité par Dybex est amusant et toujours très bien réalisé, mais uniquement en VO sous-titrée, avec en bonus quelques croquis...



The Soul Taker
Vol. 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2001
DURÉE : 1 h 50
ÉDITEUR : Dybex
RÉFÉRENCE : DV-30154
PRIX INDICATIF : 25 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Croquemort
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais, Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français, Néerlandais
RATIO ÉCRAN : 1.66:1 Anamorphique (Compatible 16/9)

L'histoire

Kyosuke a échappé à la mort grâce à Maya, une infirmière qui l'a trouvé enterré vivant. Mais le seul souvenir qu'il conserve, c'est d'avoir été poignardé par sa mère. Se pose alors à lui tout un tas de questions : pourquoi a-t-on voulu le tuer ? Pourquoi se transforme-t-il en une créature monstrueuse ? Quelle est cette sœur dont on lui parle et dont il ignore l'existence ? La réponse se trouve peut-être dans un hôpital dirigé par une puissante organisation, le groupe Kirihara... (cf. AnimeLand 88)
Cette courte série produite récemment par Tatsunoko (studio mythique à qui l'on doit *La Bataille des planètes, Judo Boy, Démétan...*) bénéficie d'une mise en scène étonnante, originale et rythmée. L'animation est de grande qualité pour une production télévisée et l'histoire parvient à nous tenir en haleine tout au long des quatre épisodes regroupés dans ce premier DVD (sur quatre annoncés).



Le DVD

Un menu sobre mais agréable permet déjà d'accéder aux épisodes. À vous de choisir entre une VF réussie ou une VO dotée de sous-titres plus petits et plus serrés que ceux des habituels DVD de Dybex. La lisibilité en souffre un peu. Bien que simplement stéréo, le son est efficace et propose des effets arrière intéressants, pour peu que l'on possède un ampli Dolby Surround. L'image adopte un format cinéma qui ajoute une touche assez « classe » au dessin animé. Côté bonus, une galerie propose un grand nombre de croquis (une quarantaine) sur les personnages principaux et ceux des épisodes 1 à 4 du DVD. On trouve aussi le générique de début *karaoke* (dont les paroles ont été retranscrites). Pour résumer, voici un DVD bien complet parfait pour découvrir une série originale et encore méconnue mais qui vaut le coup d'œil.

Histoire : ★★★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★★

Hungry Heart
Wild Stricker
Coffret 2

FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2002
DURÉE : 5 h environ
ÉDITEUR : Mabell
RÉFÉRENCE : MA FR DVD-8042
PRIX INDICATIF : 40 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Cœur
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Japonais
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Kanô Kyôsuke continue son chemin au sein de l'équipe du lycée Akanegaoka. À ses côtés, ses amis Rodrigo et Sakai le gardien de but, se disputent parfois avec lui, mais la passion est plus forte. Nous sommes en plein match de sélection pour des demi-finales. Pourtant supérieure à ses adversaires, l'équipe du lycée d'Akanegaoka se retrouve en difficulté...
Le même esprit de sacrifice, le même style de personnages, mais une ambiance bien plus réaliste. Voici ce qu'est *Wild Stricker* comparativement à *Olive et Tom*. L'auteur de ces deux séries, Takahashi Yôichi, aborde donc le foot d'une tout autre manière. La série est plus que correcte malgré des épisodes inégaux, mais les musiques s'avèrent toujours aussi insipides.

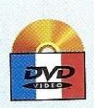


Le DVD

Mabell poursuit donc la série avec un second coffret (il y en aura 4 au total) contenant les épisodes 14 à 26. Les caractéristiques de ce joli coffret Digipack sont les mêmes que le précédent, à savoir une image parfaite, un son stéréo très dynamique rendant de bons effets lors des actions. Vous ne trouverez que la VO japonaise, mais les sous-titres sont optionnels. Il est dommage d'ailleurs que ces derniers soient trop bas sur l'écran, car ils peuvent devenir en partie difficiles à lire sur certains types de téléviseurs. En bonus se trouvent une galerie d'images animée ainsi qu'une bande annonce du premier épisode du DVD suivant.
Même si elle ne rentre pas dans la cour des grands, voici une série sympathique à poursuivre, surtout si vous avez aimé le début.

Histoire : ★★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★

Moomin
Coffret 1



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : Série TV (Japon, Bénélux, France)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1990
DURÉE : 10 h 30 environ
ÉDITEUR : Déclic Images
RÉFÉRENCE : N.C.
PRIX INDICATIF : 30 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Tranchant
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

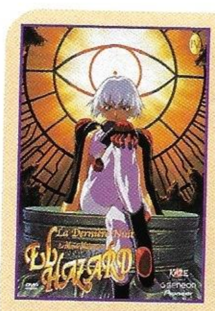
La famille Moomin vit tranquillement au fond d'une vallée. Ils cohabitent avec des personnages parfois farfelus comme Snif le paresseux, Pipo le voyageur ou encore la délurée Jolimi. Leur vie très tranquille est parfois perturbée par des visites (des pirates, un monstre, une sorcière), mais rien ne vient entamer la bonne humeur et la paix de la vallée.
Cette série diffusée en France sur Canal + et France 3 est tirée d'une œuvre finlandaise de Tove Jansson. Cette adaptation japonaise de 1990 est remarquable. Les dessins sont signés Nakura Yasuhiro (*Crocus, Metropolis*) et la mise en scène Saitô Hiroshi (*Maya l'abeille, Tom Sawyer*). Un dessin animé calme et adorable, pas niais du tout, qui peut plaire à tous les âges.

Le DVD

Ce premier coffret contient les 26 épisodes, soit le quart de l'ensemble des épisodes produits sur deux séries, entre 1990 et 1991 (tous ont été doublés en français). Dommage en revanche que ces DVD soient assez basiques. Certes, un menu entièrement en 3D a été réalisé, mais il est plutôt lent et il ne donne accès qu'à un chapitrage succinct des épisodes et à quelques bandes annonces et extraits promotionnels. Seule la version française du dessin animé est disponible. Enfin, l'image et le son restent corrects, sans être exceptionnels non plus.
Vendu seulement 30 €, ce coffret permet malgré tout de retrouver cette série à petit prix. Espérons que la suite sera également éditée !

Histoire : ★★★★
Image : ★★★
Suppléments : Aucun
Réalisation : ★★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★





El Hazard
Vol. 4 : la dernière nuit



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (Japon)
ANNÉE DE PRODUCTION : 1997
DURÉE : 2 h 00
ÉDITEUR : Kaze
RÉFÉRENCE : 9100168
PRIX INDICATIF : 24 €
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : SDF
CHOIX DE LANGUES : Japonais (Dolby Digital Stéréo 2.0) Français (Dolby Digital 5.1 et Stéréo 2.0)
CHOIX DE SOUS-TITRES : Français
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)


© AIC / PIONEER LDC

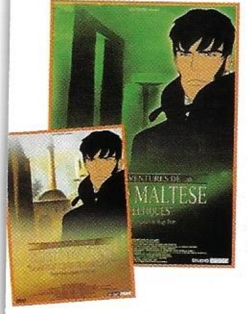
L'histoire

Après leurs mésaventures contre les Bugroms, Makoto et ses amis demeurent toujours dans le monde parallèle, à Roshtaria. Et pour cause, le professeur Fujisawa et Miz Mishtal vont se marier ! Et tandis que la Princesse Fatora complote, jalouse du succès de Makoto auprès des filles, le futur marié se carapate, plongeant ainsi Mishtal dans une colère sans bornes. Le mariage donc annulé, tous partent à la recherche de Fujisawa pendant que Junai et Diva cherchent à se venger de leur défaite… *El Hazard* revient dans cette seconde série d'OAV jusqu'ici inédite en France. Ces quatre épisodes de 30 minutes chacun font suite aux premières OAV éditées par Kaze (Déclic Images ayant sorti des deux séries TV) et permettent ainsi de retrouver un univers désormais familier. Malgré une qualité d'animation inférieure à la première série, on retrouve les gags et le scénario qui ont fait son bon succès.

Le DVD

Kaze a réuni les quatre épisodes qui composent cette nouvelle série sur un seul DVD. Chacun est présenté en VOST japonaise (stéréo) ou VF (stéréo ou 5.1), et les sous-titres français sont escamotables. Les voix françaises restent fidèles au premier doublage. Le mixage 5.1 de la VF n'apporte pas grand-chose, tout au plus quelques effets arrière que l'on retrouve avec un simple Dolby Surround. L'image est, quant à elle, tout à fait correcte. Un chapitrage épisode par épisode est proposé, mais notons qu'il s'est glissé une petite erreur : la seconde et la troisième partie de l'épisode 1 sont inversées ! On trouve enfin en supplément un *making of* du doublage. Ce dernier totalise presque 21 minutes, mais il souffre cependant des habituels défauts de réalisation des documentaires de Kaze : cadrage hasardeux, prise de son passable, pertinence toute relative. Malgré tout, les fans de *El Hazard* seront contents de trouver cette suite attendue dans ce DVD simple mais complet.

Histoire : ★★★
Image : ★★★★
Suppléments : ★
Réalisation : ★★★
Son : ★★★
Intérêt global : ★★★



Corto Maltese
Les Celtiques
La maison dorée de Samarkand



FICHE TECHNIQUE DVD
TYPE : OAV (France)
ANNÉE DE PRODUCTION : 2003
DURÉE : 1 h 10 chacun
ÉDITEUR : Studio Canal / Universal
RÉFÉRENCE : 821 970-7, 821 971-0
PRIX INDICATIF : 26 € chacun
SPÉCIFICATIONS : Zone 2, PAL
GENRE : Marin
CHOIX DE LANGUES (Dolby Digital Stéréo 2.0) : Français
CHOIX DE SOUS-TITRES : Aucun
RATIO ÉCRAN : 1.33:1 (4/3)

L'histoire

Dans *Les Celtiques*, Corto Maltese ne chôme pas : il démantèle un réseau d'espions, dérobe un trésor et tout ceci l'amène sur les traces d'un certain Merlin l'enchanteur...
La maison dorée de Samarkand évoque un grave événement historique du début du XXe siècle : le massacre du peuple arménien. Marchant sur les traces de la route empruntée jadis par Marco Polo, Corto joue au chat et à la souris avec un officier turc qui lui ressemble physiquement. Ces deux nouveaux épisodes tirés de la BD d'Hugo Pratt (et prévu pour être une série TV) sont toujours captivants, malgré une mise en scène volontairement lente et une animation assez limitée. On s'amusera encore à reconnaître quelques voix connues, mais c'est bien Richard Berry qui tire son épingle du jeu en campant à merveille un Corto réfléchi et serein.

Le DVD

Les DVD que nous avons eus entre les mains ne contenaient que le dessin animé. Présenté uniquement en VF, celui-ci propose une image tout à fait correcte et un son stéréo clair et dynamique. A priori, ces DVD ne contiennent aucun supplément particulier. C'est bien dommage car il y aurait beaucoup à dire, tant sur cette BD culte que sur la réalisation épique de ce dessin animé.

Histoire : ★★★★
Image : ★★★★
Suppléments : Aucun
Réalisation : ★★★
Son : ★★★★
Intérêt global : ★★★

© ELLIPSANIME / CANAL + / POMALUX / RAI FICTION

EN BREF
ÉGALEMENT DISPONIBLE

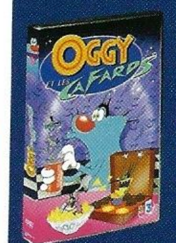
Jeanne et Serge
Coffret 2 (fin)

Jeanne Hazuki fait partie à présent des Seven Fighters, mais blessée, elle doit se retirer dans les montagnes afin de se mettre en convalescence… Malheureusement, cette série ne va pas en se bonifiant : la réalisation est de plus en plus bâclée et le dernier épisode laisse un goût d'inachevé. L'édition DVD de Déclic Images est toujours aussi légère car aucun bonus ne vient agrémenter le classique et trop sobre menu. Seule la VF est proposée, tandis que la qualité d'image et de son (médiocres) font regretter que cette grande série n'ait pas au moins bénéficié d'une bonne remasterisation.

© KNACK CO. LTD

GTO Vol. 2

Suite des déboires de notre apprenti professeur : en prenant la défense d'un élève malmené par des filles de sa classe, Onizuka s'attire les foudre de la présidente du puissant conseil des parents d'élèves. Mais l'affaire s'achève sur un retournement de situation totalement inattendu, comme d'habitude... La trame du *manga* de Fujisawa est toujours fidèlement transposée dans cette adaptation réussie. Ces cinq nouveaux épisodes (en VOSTF, chez Kaze) sont à savourer !

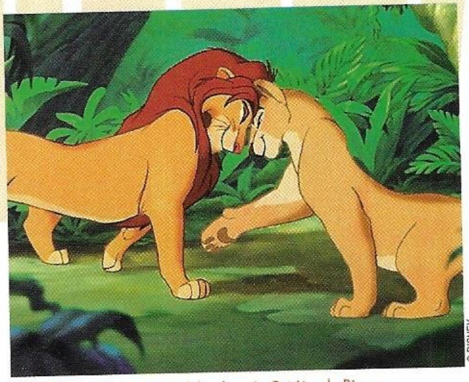


Oggy et les cafards Vol. 1

Créée par Jean-Yves Raimbaud (*Les Zinzins de l'Espace*) et réalisée par Olivier Jean Marie (*Les nouvelles aventures de Lucky Luke*), cette série délirante sans dialogue raconte les mésaventures d'un chat embêté par trois cafards. Une sélection de dix épisodes de huit minutes compose ce DVD édité par France Télévisions Distribution. Pas de bonus à l'horizon !

PORTRAIT DE VOIX

Sybille TUREAU



△ Sybille a doublé Nala adulte dans *Le Roi Lion* de Disney. On la retrouve aussi dans *Le Roi Lion 3* sorti en mars en DVD.

SYBILLE TUREAU SE DÉFINIT COMME UNE TOUCHE À TOUT. ET C'EST VRAI : RIEN QUE DANS LE DOUBLAGE, CETTE COMÉDIENNE A INCARNÉ DES PERSONNAGES TRÈS VARIÉS : VOIX ATTITRÉE DE DAISY, LA FIANCÉE DE DONALD, ELLE PEUT ÊTRE AUSSI UNE TENDRE LIONNE DANS LE ROI LION OU DEVENIR UN CYBORG DOTÉ DE SENTIMENTS DANS LA SÉRIE NIPPONNE ARMITAGE.



Chun-Li dans le film de *Street Fighter II* △

Dans les séries nippones, Sybille a souvent doublé des femmes de caractère, comme Rally Vincent dans *Gunsmith Cats* ▷



AnimeLand : Sybille, bonjour. Comment êtes-vous venue à la comédie ?
Sybille Tureau : Je suis fille de comédien (NDLR : Michel Tureau, également directeur de plateau de doublages). J'ai eu envie de faire du théâtre assez jeune, vers l'âge de 16-17 ans. Je pensais me rapprocher de mon père de cette façon, mais je ne saurais pas vous dire si cela correspondait à une envie artistique très définie ! Toujours est-il qu'il s'est un peu moqué de moi quand je lui en ai parlé. Blessée, et encore peu sûre de moi, je suis passée à autre chose. Finalement, je suis revenue à la comédie bien plus tard en prenant, à 22 ans, des cours de théâtre. Mes ambitions étaient encore floues, il y avait avant tout beaucoup de curiosité. Je sentais que cela me ferait de toute façon du bien car j'étais quelqu'un d'assez timide et c'était une bonne façon d'extérioriser certaines choses. C'était aussi à nouveau un moyen d'attirer « éventuellement » l'attention de mon père…

AL : Comment êtes-vous venue au doublage ?
ST : En fait, je me suis assumée seule très tôt. Il fallait que je travaille et j'ai débuté la synchro en même temps que les cours de théâtre. Un jour, un directeur de plateau avait oublié de distribuer des voix d'enfants. À dix heures du soir, mon père, présent sur le plateau, me demande de venir et j'ai débarqué dans ce studio. Bien sûr, je l'avais déjà vu travailler, mais sur l'instant, j'étais complètement tétanisée. Finalement, ce bout d'essai m'a drôlement excitée et je me suis dit que je pouvais tenter ma chance en synchro. Dans le même temps, j'ai commencé à jouer au théâtre, j'ai rencontré des comédiens – qui sont devenus des amis – qui m'ont présentée à d'autres gens du doublage. Pendant un an et demi, j'allais sur les plateaux de doublage, j'observais, j'essayais de comprendre comment cela fonctionnait.

AL : À partir de quand avez-vous commencé à doubler des rôles importants ?
ST : Il a fallu attendre un certain temps. À mes débuts, j'avais peur ! Au fur et à mesure, j'allais d'un studio à l'autre en enregistrant quelques mots, en participant à des ambiances. La spontanéité du débutant, cela fonctionne un temps, mais il faut ensuite faire ses preuves sur le long terme. Il m'est toutefois arrivée d'y aller au culot. Un jour, une société m'a demandé si j'avais déjà fait beaucoup de doublage, ce à quoi j'ai répondu « *oui* », alors que je n'avais enregistré d'affilée auparavant que trois malheureuses répliques. On m'a projetée d'emblée sur le premier rôle d'une série et j'avais un trac monstrueux car je ne maîtrisais pas encore la technique, mais c'est aussi ainsi que j'ai appris. Même si, aujourd'hui, les mentalités ont un peu changé, c'est un métier assez difficile d'accès. Quand je venais assister à des enregistrements, on me regardait avec des grands yeux du genre : « *C'est qui celle-là ? D'où sort-elle ? Qu'est-ce qu'elle a fait d'abord ?* »

AL : Le fait d'être fille de comédien travaillant aussi dans le doublage a-t-il eu une influence à ce niveau ?
ST : Contrairement à ce que l'on pourrait penser, on se fait sa place, seul. Bien sûr, il est des gens qui aimaient bien mon père, des familles de théâtre, et certains m'ont parfois un peu aidée. D'autres, au contraire, ne sachant pas qui il est, m'ont donc recruté pour ce que j'étais, moi.

AL : Vous souvenez-vous du premier dessin animé que vous avez doublé ?
ST : Je me souviens avoir participé aux *Tiny Toons*. Parmi les rôles principaux, il y avait Barbara Tissier (voix de *Princesse Sarah*) qui doublait déjà depuis fort longtemps et qui était très habile. Quant à moi, on me demandait de faire des trucs rigolos, de prendre des voix incroyables, de m'éclater, d'inventer, de crier… et j'ai eu beaucoup de mal ! Je n'osais pas me lâcher, j'avais peur d'être ridicule.

AL : Comment passe-t-on de Daisy (dont vous êtes aujourd'hui la voix attitrée) à des séries japonaises très sérieuses comme Armitage *ou* Gunsmith Cats *?*
ST : Ce sont des univers et des cultures complètements différents. La manière d'aborder ces personnages diffère aussi énormément : Disney, c'est très calibré ; il faut faire attention à ne pas déborder, respecter énormément l'original. Les séries japonaises, c'est plutôt un style : bien que ce soit du dessin animé, les personnages sont « humanisés ». Malgré une certaine part de fantaisie, je trouve que le jeu se rapproche quand même plus d'un doublage de personnages réels, en tout cas pour certains.

AL : Voyez-vous toujours la VO pour le doublage des dessins animés japonais ?
ST : Tout dépend des sociétés de doublage et du budget qu'ils ont ! Quand on veut économiser du temps de studio, on ne vous montre pas la VO. Parfois, on ne réécoute même pas ce que l'on vient d'enregistrer. C'est souvent préjudiciable de travailler comme ça car – à moins d'une concentration redoutable et difficile à garder non stop – on ne sait plus bien ce qu'on fait au bout de quelques heures.
En revanche, il y a des gens qui travaillent plus strictement. Alors là, on regarde la version originale, on écoute notre travail pour voir si ça fonctionne, et si ce n'est pas bon, on refait autant de fois que nécessaire pour aboutir à un résultat final correct.

AL : Vous avez participé au Roi Lion *en doublant Nala adulte. Quel souvenir gardez-vous de ce doublage ?*
ST : Un souvenir merveilleux ! Lorsque j'ai passé les essais, c'est une des premières fois où j'ai tout de suite pensé que ce rôle était fait pour moi parce que mes essais étaient vraiment très proches de l'original. Ensuite, travailler sur un grand film Disney a été magique. Même si ce n'était pas la première fois que je travaillais pour eux, c'était mon premier rôle d'une telle importance. Il faut savoir en revanche que nous n'avions pas l'image définitive du film au moment des essais. Nous travaillions sur des « *animatic* », une succession de croquis fixes qui défilaient à l'écran. On doit alors se caler sur la voix originale pour prendre le rythme. C'était intéressant.

AL : Pensiez-vous que le film aurait un tel impact ?
ST : On ne sait jamais si cela va être un « grand Disney » ou pas ! Je me souviens être allée seule, à la projection presse au Grand Rex à Paris. La salle grouillait de célébrités accompagnées de leurs enfants. Écrasée dans le fond de mon fauteuil, j'attendais avec hâte le commencement du film. Eh bien, j'ai pleuré ! Je suis complètement entrée dedans ; je me suis entendue, mais j'ai presque oublié que c'était moi. D'ailleurs, souvent, les gens ne me reconnaissent pas sur ce rôle. C'est la magie Disney qui opère !

AL : Avez-vous des rôles types en doublage ?
ST : J'ai une voix légère et nasale. Mes personnages ont longtemps été des filles plutôt jeunes et toniques, parfois fleur bleue aussi. À présent, on me distribue sur toutes sortes de personnages à caractères différents. Cela dépend surtout du chef de plateau et sa façon de me percevoir.

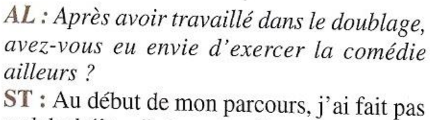


1 & 2 – *El Hazard* avec la douce Nanami et la sulfureuse Dina
3 – On retrouve Sybille avec le personnage de Leona, dans la première série d'OAV de *Dominion*
4 – Armitage, cyborg policier de troisième génération...

VOXOGRAPHIE SYBILLE TUREAU

Personnage	Dessin animé
Nala adulte	*Le Roi Lion 1, 2, 3*
Daisy	*Couac en Vrac + courts métrages Disney*
Bebec	*Doug*
Armitage	*Armitage III (OAV et film)*
Rally Vincent	*Gunsmith Cats*
Nanami, Diva	*El Hazard (OAV)*
Leona	*Dominion Tank Police*
Chun-Li, Camy	*Street Fighter II - le film*
Cindy, Emily	*Golgo 13*
Oyuki	*Kamui*
Aloïse	*Un chien des Flandres*
Amy Rose	*Sonic*

A participé à : *Atlantis II, Fifi Brindacier, Les Histoires du Père Castor, Histeria, Mimi la souris, Dad'X, Mon ami Marsupilami* (saison 2), *Godzilla, Éric le stressé, Bob & Margaret, Fantômette, Timon & Pumba, Poil de Carotte, Oozy & Drix...*



AL : Après avoir travaillé dans le doublage, avez-vous eu envie d'exercer la comédie ailleurs ?
ST : Au début de mon parcours, j'ai fait pas mal de théâtre. J'ai aussi eu l'occasion de tourner quelques téléfilms, mais pas énormément. L'un de mes plus jolis souvenirs sur scène a été une lecture mise en espace par Gérard DESARTE. J'ai joué à Paris, au festival d'Avignon, en tournée, j'ai monté des pièces, connu des galères en me retrouvant sur des projets qui n'étaient pas du tout stimulants. J'ai finalement renoncé à jouer plutôt que de m'investir dans des projets qui ne me satisfaisaient qu'à moitié. Par respect pour le public et pour certains de mes confrères, j'ai préféré dire stop !

AL : Avez-vous d'autres activités vocales ?
ST : Oui, j'ai fait quelques publicités. Je fais également des commentaires (documentaires, reportages) ainsi que des DVD (jeux divers).

AL : Comment envisagez-vous l'avenir ?
ST : Je ne sais pas s'il est pour toujours synonyme de doublage... Je suis intéressée par les Sciences Humaines et je mène des études parallèles autour de ce sujet. Je suis aussi praticienne en massage chinois, drainage lymphatique et réflexologie (*rires*). C'est une autre façon de communiquer. Le métier de comédien est de plus en plus compliqué à exercer. Même au sein du doublage, l'ambiance se dégrade. Depuis cette grève menée il y a dix ans, les mentalités ont changé. Les comédiens ont de plus en plus peur de perdre leur place, il y a moins de travail et le milieu perd de sa légèreté.

AL : Quelle est votre actualité ?
ST : En ce moment, je double les nouveaux épisodes du *Marsupilami* (pour France 3). J'ai aussi en cours une série avec José LUCCIONI (voix de *Super Ted*, Albert dans *Candy*) qui s'appelle *The Shield*. Je viens également de doubler *Le Roi Lion 3* qui sort en DVD.

AL : Quels sont vos loisirs ?
ST : Aujourd'hui, je poursuis encore mes études sur les Sciences Humaines et je considère cela comme un passe-temps. Sinon, je viens de passer un diplôme en drainage lymphatique et je fais du massage ! J'ai toujours été un peu touche à tout et de nature curieuse. J'écris aussi. Je n'ai pas du tout envie de m'enfermer dans la comédie. Malheureusement, en France, toucher à tout n'est pas très bien perçu, mais ce qui compte dans la vie, c'est s'épanouir !



1 – Sybille est la voix officielle de Daisy qu'elle double (ou redouble) dans tous les dessins animés où elle apparaît
2 – La seconde saison du *Marsupilami* a été diffusée sur France 3
3 – Aloïse, l'amie de Nello dans *Un chien des Flandres*

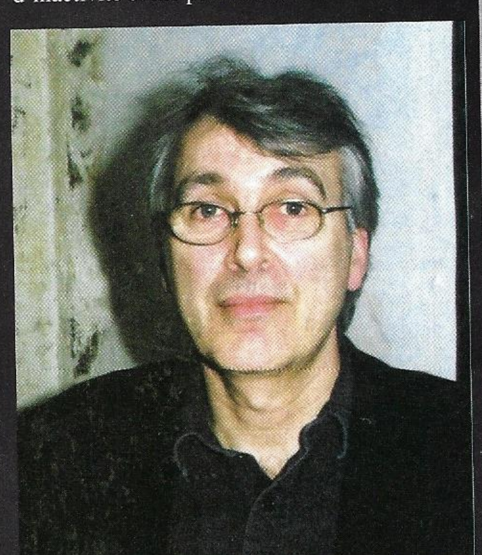
Interview réalisée par Olivier FALLAIX et Rui PASCOAL

Les noirs dessins de Phil Mulloy

FIGURE ICONOCLASTE DE L'ANIMATION ANGLAISE, PHIL MULLOY ÉTAIT L'INVITÉ DES « RENDEZ-VOUS DE L'ANIMATION » AU FORUM DES IMAGES LE 12 FÉVRIER DERNIER. MONDO MULLOY, UN PROGRAMME REGROUPANT UNE SÉLECTION DE SES FILMS COURTS, EST PRÉVU POUR UNE SORTIE EN SALLE EN FRANCE CE MOIS-CI. RENCONTRE.

AnimeLand : Vous intégrez le Royal College of Art à Londres à la fin des années 60 en soumettant un film d'animation. Pourtant, vous réalisez par la suite des films en prise de vue réelle avant de revenir à l'animation avec Eye of the storm *(1989). Pourquoi cela ?*

Phil Mulloy : J'ai effectivement étudié la peinture avant de me tourner vers l'écriture et la réalisation de films en prise de vue réelle. Puis, poussé par ma femme Eva Neubauer, qui est elle-même animatrice, j'ai réalisé un court métrage d'animation alors que j'attendais le financement d'un de mes longs métrages. *Eye of the storm* est lié à l'une de mes expériences d'enfant : la vision de photos montrant la pendaison de prisonniers de guerre russes. Mais il s'agissait là d'un passe-temps, lié à une période d'inactivité et me permettant de toucher à nouveau au dessin, après des années consacrées à tout autre chose. C'est alors que nous avons déménagé au Pays de Galles, où nous nous sommes installés dans une étable réaménagée, située en pleine campagne. Coupé de tout, je me suis mis à pratiquer à nouveau le dessin de manière intensive, retrouvant le plaisir longtemps oublié de manipuler les pinceaux. C'est ainsi que j'ai commencé à produire mes propres courts métrages d'animation. *Tinfish* (1990) était une sorte de poème visuel, à la structure très libre, mais par la suite, j'ai commencé à avoir envie de raconter des histoires. J'ai alors initié la série *Cowboys* (1992), qui a rencontré un certain succès.





△ Le noir et blanc brutal de Phil Mulloy, en contrepoint d'une vision sans concession de l'humanité

AL : Il me semble que l'animation est pour vous plutôt un outil pour raconter des histoires qu'une fin en soi.

PM : L'animation m'offre avant tout la possibilité de mettre en forme mes idées de manière extrêmement rapide. C'est aussi un moyen de travailler sans me poser sans cesse des questions d'argent, comme dans le domaine du long métrage. Certes, le cinéma en prise de vue réelle a un impact énorme mais il y a trop de contraintes techniques. Alors que mes films, si simples et si rapidement exécutés, peuvent malgré tout toucher des gens. Ceci dit, le fait que je considère l'animation avant tout comme un outil ne veut pas dire que je ne sois pas intéressé par les recherches formelles, c'est même dans cette direction qu'allaient mes travaux d'étudiant. Mais il est clair qu'aujourd'hui, le message prime.

AL : Votre style de dessin est très particulier, avec ces personnages noirs, squelettiques. Est-ce une manière de figurer la laideur de l'être humain ?

PM : Ce dessin peut sembler laid au premier abord, mais c'est juste un style que j'ai mis au point, qui me permet de travailler vite et me semblait approprié au type d'histoires que j'avais envie de raconter. Je ne suis pas vraiment préoccupé par le style, là encore il s'agit plutôt pour moi d'un "véhicule" que d'une fin en soi. La seule idée qui m'est venue à l'esprit de manière consciente en mettant au point ces personnages, c'est effectivement de les faire ressembler à des squelettes. Comme si cette désin-

1 & 2 – *La Chaîne* (1997), l'un des rares films de Phil Mulloy utilisant la couleur



MONDO MULLOY

Conçu par la société E.D. Distribution, à qui l'on doit notamment la sortie en salle et en vidéo des films des frères Quay et de Bill Plympton, *Mondo Mulloy* est un programme d'1 h 30 reprenant onze courts métrages de Phil Mulloy, prévu pour une sortie en salle le 24 avril prochain. Au menu, un échantillon détonant des principales séries satiriques du réalisateur : *les Dix commandements, Cowboys, l'Histoire du monde* et *Intolérance, qui a reçu la mention spéciale du jury au festival d'Annecy 2001*. Parfois violents, toujours drôles, les films de Mulloy usent avec force d'un graphisme minimaliste – faisant apparaître les humains sous la forme de pathétiques squelettes aux dents saillantes – pour mieux mettre en valeur des messages à portée politique et/ou métaphysique. *Les Dix commandements 9 : Tu ne convoiteras pas ce qui appartient à ton prochain* conte l'irrésistible ascension de Cisco, un entrepreneur véreux mais irréprochablement pieux, et *Intolérance* montre les prémisses d'une guerre intergalactique déclenchée par la découverte d'extraterrestres à la physionomie inversée : ils ont le sexe à la place de la tête et inversement... Derrière l'humour au vitriol se cache aussi parfois l'émotion, comme dans *le Vent des Changements*, basé sur les souvenirs d'exil du violoniste roumain Alex Balanescu, collaborateur de Mulloy à la bande-son de plusieurs films, ou *la Chaîne*, épopée guerrière absurde, aux résonances humanistes. Une initiative à saluer. Et à soutenir.

1 & 2 – La série *Cowboys* (1992) tourne en dérision les figures traditionnelles de l'Ouest américain
3 – *Le Vent des changements* (1996), un film à part dans la filmographie de Mulloy, évoquant la déchirure de l'exil pour un violoniste d'Europe de l'Est
4 & 5 – La série des *Dix Commandements* (1993-96), ou la remise en cause par un artiste engagé de l'un des mythes fondateurs de l'Occident



carnation permettait d'aller au-delà de la chair, de la surface de l'être humain, pour mieux entrevoir sa véritable substance. Et puis, à l'époque où j'ai créé ces personnages, la société anglaise avait pris une direction inquiétante. Cette brutalité graphique est peut-être le miroir de la cruauté de cette époque-là. Mais cela n'était pas vraiment conscient de ma part.

AL : *Vos films font souvent appel à la figure du cow-boy, mais aussi au cinéma de S.F. Quel est pour vous l'intérêt de recourir à ces éléments issus de la culture populaire ?*
PM : Cela m'amuse beaucoup. Dans *Cowboys*, j'ai utilisé la mythologie de l'Ouest américain, pour mieux détourner ses codes constitutifs, et tourner en dérision la soi-disant virilité de ses figures archétypales. Mais, il s'agit avant tout d'un raccourci pour s'adresser au spectateur. En utilisant un contexte préexistant, mis en place par des dizaines de films que tout le monde a vus, on peut aller directement à l'essentiel du message que l'on veut faire passer. Moi-même, j'ai grandi avec des westerns et des films de S.F., ils sont donc un arrière-plan facile à utiliser. Pour mon prochain film, j'ai très envie d'utiliser des personnages de gangsters.

AL : *Vous travaillez le plus souvent dans une logique de série :* Cowboys, l'Histoire du monde *(1993-94)*, les Dix commandements *(1993-96)*, Intolérance *(2000-03).*
PM : Oui, cela me permet de poser certaines limites à mon travail, un cadre à l'intérieur duquel je puisse imaginer des choses. Concernant *Intolérance*, je n'avais pas l'intention au départ d'en faire une série, mais je me suis pris au jeu. À la fin du premier film, les Terriens entament un voyage dans l'espace afin d'aller détruire la planète Zog. J'ai eu envie d'imaginer ce qui se passait ensuite, et aussi d'aller à l'encontre de ce à quoi l'on pouvait s'attendre avec la fin ouverte du premier film. Avec le 3e opus, *Intolérance* forme une trilogie de près d'une heure, que j'espère pouvoir distribuer en DVD.

AL : *Certains de vos films échappent pourtant à cette logique, comme* le Vent des Changements *(1996), construit sur la base des souvenirs du violoniste roumain Alex Balanescu, ou* la Chaîne *(1997).*
PM : *Le Vent des changements* a été réalisé dans une approche quasiment documentaire. L'idée était de relater des événements réels, appartenant à la mémoire d'Alex, tout en s'accordant une certaine liberté sur le plan visuel et celui de la narration. C'était une démarche totalement différente de celle de mes autres films : je suis parti de mes discussions avec Alex, puis j'ai essayé de mettre cela en forme, sans pour autant que l'image ne vienne comme une illustration pure et simple du texte en voix-off. Avec *la Chaîne*, j'ai eu envie de me lancer dans une histoire un peu homérique, à l'instar d'une épopée grecque. Je voulais montrer comment quelque chose d'insignifiant peut prendre des dimensions énormes, et dans ce cas présent, comment un simple dessin d'enfant peut mener à la guerre. À bien y réfléchir, cela peut aussi évoquer mon propre travail : l'idée que de simples dessins peuvent avoir une influence sur le monde, toucher des gens.

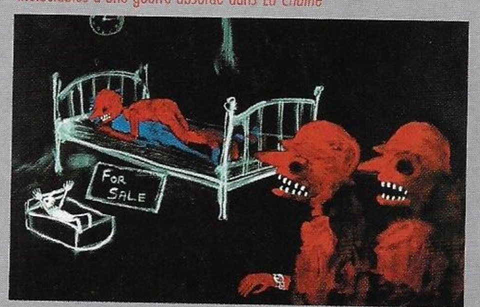
AL : *Les Dix commandements tourne en dérision, parfois de manière cruelle, les dogmes de l'église catholique. Quel était votre objectif avec cette série ?*
PM : Mon idée de départ était de montrer comment ces commandements ancestraux influencent toujours de manière profonde les sociétés occidentales modernes. Mais je n'avais pas d'idée précise, de message à délivrer quant à la pertinence ou non de ces commandements. Je les ai utilisés avant tout comme une base pour imaginer des histoires. Certaines sont simplement absurdes, d'autres, c'est vrai, démontrent l'hypocrisie des ces commandements, comme l'histoire intitulée Tu ne porteras pas de faux témoignage contre ton prochain, dans laquelle deux homosexuels préfèrent ruiner leur vie plutôt que d'avoir à mentir aux autres. Le strict respect des Dix commandements débouche obligatoirement sur des contradictions insolubles, absurdes. Et cette absurdité même est amusante.

Propos recueillis par Julien Bastide

Remerciements à E.D. Distribution.



△ ▽ Meurtre, viol, famine... ou les conséquences inéluctables d'une guerre absurde dans *La Chaîne*



« ON NE M'ARRÊTERA PAS »

Conformément au principe rituel des incontournables « Rendez-vous de l'animation » mensuels du Forum des Images, Phil Mulloy s'est vu offrir le 12 février dernier la possibilité de présenter les films ayant eu une influence sur son parcours, avant de montrer son propre travail, sous la forme d'une avant-première de *Mondo Mulloy*. Les films présentés en début de soirée s'apparentaient à des coups de cœur plutôt qu'à des références, le réalisateur avouant être « très mauvais public » en matière d'animation. On retient l'intrigant *Mid-Air* (1986) réalisé par sa femme Eva Neubauer, le pompier *Heart of the world* (2000) de Guy Maddin, qui reprenait l'esthétique outrancière des films de propagande russes, ou l'hilarant *Alone. Life wastes Andy Hardy* (1999) de Martin Arnold, qui détournait des extraits des vieux films hollywoodiens en multipliant les retours en arrière et les ralentis suggestifs. Au cours de la séance de questions-réponses en fin de soirée, Mulloy fut sommé de s'expliquer sur sa vision interprétée comme sombre de la nature humaine : « *Ce ne sont pas les êtres humains que je critique mais les structures qui les régissent. Se lever le matin pour aller travailler, ça n'a aucun sens. Je fais la même chose, mais ça n'en est pas moins absurde.* » Inévitable question pour cet indépendant viscéral : « *Arrivez-vous à vivre de vos films ?* » Réponse : « *Je suis toujours là aujourd'hui, non ? C'est de plus en plus difficile, mais on ne m'arrêtera pas.* »

L'animation en héritage

Entretien avec

Léona Béatrice Martin Starewitch

À LA MORT DE LADISLAS STAREWITCH, EN 1965, LA FILMOGRAPHIE ET LES INNOMBRABLES ACTEURS ARTICULÉS, SOUMIS AUX ASSAUTS IMPITOYABLES DU TEMPS, DE CE GÉNIE DU CINÉMA D'ANIMATION ONT BIEN FAILLI RESTER À L'ÉTAT DE RELIQUES D'UN PASSÉ GLORIEUX. NOUS N'AURIONS SANS DOUTE PAS LE BONHEUR D'APPRÉCIER CE CINÉMA ÉTONNANT, SI SA DESCENDANTE LA PLUS DIRECTE N'Y CONSACRAIT AUJOURD'HUI TOUTE SON ÉNERGIE ET TOUTE SA PASSION.

Béatrice Martin a hérité du patrimoine de Ladislas Starewitch, son grand-père. Elle l'entretient avec la complicité de son mari, François Martin, avec un dévouement impressionnant envers ce lourd "fardeau familial", encore incomplet, dispersé aux quatre coins de la planète, qu'il faut, avec des moyens toujours insuffisants, reconstituer et souvent remettre en état. L'enjeu est bien au-delà de la seule réhabilitation d'un génie créateur, pierre d'angle de l'édifice culturel du cinéma français et pionnier de la prise de vues image par image. Il en va aussi d'une prise de conscience collective des apports déterminants de Starewitch au cinéma, des influences que ses films peuvent encore exercer sur la pratique contemporaine de l'animation, de la portée pédagogique de son art et de son exemplaire liberté d'esprit et de langage.

***AnimeLand :** Béatrice Martin, quelle est votre profession ?*

Béatrice Martin : Je n'exerce pas du tout dans le domaine du cinéma. Je suis professeur d'anglais en lycée professionnel. J'ai été amenée naturellement à retrouver, préserver, restaurer et diffuser l'œuvre de Ladislas Starewitch. Tout ce travail génère l'argent nécessaire aux restaurations futures. Je travaille dans l'enseignement comme mon mari. Nous œuvrons ensemble, sans aide financière extérieure, autofinancés par les recettes générées par les expositions des marionnettes et par l'exploitation des films.

***AL :** Quel a été le déclic qui vous a poussée à vous consacrer pleinement à la conservation de l'œuvre de Starewitch ?*

BM : J'ai toujours vécu dans le sérail, j'ai toujours côtoyé les marionnettes ; j'ai vu travailler mon grand-père et ma tante. J'ai automatiquement et légalement hérité de leur travail et de tout ce qui allait avec. À la fois le plaisir de rencontrer les gens après les projections des films restaurés et le devoir moral de préserver cette œuvre. Deux facteurs m'ont incitée à m'y consacrer de manière plus active. Le fait, d'abord, que ma tante n'était plus en mesure de le faire elle-même. Elle m'a laissé les mains libres en me disant « *tu fais ce que tu veux* ». Et le fait que mon époux ait aimé et admiré l'œuvre ; nous pouvions ainsi partager cela ensemble.

Ce qui m'encourage aussi à poursuivre cette démarche, c'est la façon dont l'ensemble est accueilli par le public, que ce soit les connaisseurs, les professionnels de l'animation et le public qui découvre, les adultes avec des regards d'enfants, et les enfants avec une curiosité qui ne demande qu'à être comblée.



Ladislas Starewitch et Nina, au milieu d'une foule d'acteurs articulés

***AL :** En quoi consiste globalement ce travail de conservation ?*

BM : Il faut d'abord préserver les marionnettes. Entretenir celles qui ont été restaurées et reconstituer celles qui ont besoin de l'être. La deuxième partie concerne les films, c'est la partie essentielle. Il faut inventorier le stock de films (en règle générale, des films en nitrate), qui sont dans des lieux spéciaux et pour lesquels il faut prendre des précautions spéciales. Il faut transférer tous ces films sur pellicule neuve pour pouvoir tirer des copies neuves exploitables. Mais avant de pouvoir effectuer ce transfert, il faut très souvent reconstituer les bobines de films et pour cela avoir recours à des copies de référence d'autrefois, et à des traces écrites. C'est la partie la plus fastidieuse du travail de restauration. Quant à l'aspect technique, il est effectué en laboratoire avec des machines appropriées. Je supervise bien entendu cette étape mais je ne la réalise pas moi-même ; ce n'est pas mon métier.

***AL :** Qu'est-ce qui vous permettrait aujourd'hui de faciliter ce travail ?*

BM : Il est évident que le soutien moral et l'accueil enthousiaste du public sont des éléments importants. Le fait que les gens demandent à voir les films et les marionnettes contribue grandement au financement de cette activité, qui permet régulièrement de restaurer un des nombreux films de Starewitch qui dépérissent dans les stocks.

Mais je pense par-dessus tout qu'il faudrait qu'il y ait enfin en France ce fameux musée de l'animation qui est l'objet de nombreux projets depuis longtemps. Ce musée posséderait une richesse





Quelques ciné-marionnettes (costumées ou dépouillées) telles qu'elles sont régulièrement exposées. Starewitch a conçu lui-même plusieurs petites vitrines d'exposition.

incroyable entre tous les animateurs de qualité d'hier et d'aujourd'hui dont l'œuvre compte au patrimoine français et qui ont du matériel à exposer. Entre REYNAUD, COHL, STAREWITCH, ALEXEIEFF, GRIMAULT, jusqu'à OCELOT et sans doute bon nombre d'autres cinéastes contemporains ; il y aurait largement de quoi alimenter une belle structure.

AL : Comment résumeriez-vous le personnage qu'était STAREWITCH ?
BM : « Savant et poète » me semble un bon raccourci pour désigner STAREWITCH. Cela lui convient très bien. Conteur aussi, mais surtout humaniste. Le mot « humaniste » est un vieux mot qui traverse les siècles, et qui traversera l'avenir. Ce qualificatif lui va parfaitement.

AL : Quelle a été la relation entre sa démarche scientifique initiale et le cinéma d'animation ?
BM : Il enseignait les sciences naturelles et cherchait à expliquer à ses étudiants les comportements de la gent animale et notamment ceux des insectes. N'ayant pas réussi à filmer deux d'entre eux (des Lucanus Cervus vivants) à cause de la lumière de ses projecteurs qui les immobilisait, il les a naturalisés et a reconstitué leur combat en filmant ces animaux articulés image par image. C'était en 1910. Le film est une bande de quinze mètres qui a époustouflé tous ceux qui l'ont vue, au point qu'encouragé par ce succès, il n'a plus jamais quitté sa caméra, ni son désir de mettre en scène des insectes et la vie animale.
Il faut souligner qu'il continuait parallèlement à filmer des acteurs, dont les plus grands comédiens du théâtre de Moscou dans des histoires au sein desquelles il parvenait toujours à immiscer des séquences animées. Je pense par exemple à l'un des films de cette époque que nous avons préservés, *La Nuit de Noël*, où l'on voit MOSJOUKINE[1] déguisé en diable qui s'introduit chez une sorcière, un soir de Noël sous la pleine lune, et sera maîtrisé par le bûcheron, héros du récit, qui le réduira pour le mettre dans sa poche. Ce film comporte d'ailleurs beaucoup de trucages de ce type (des gens qui volent, entre autres) réalisés image par image. STAREWITCH est allé jusqu'à imprimer la pellicule onze fois pour réaliser un trucage par superposition comme on en trouve dans les films avec acteurs de sa période russe.

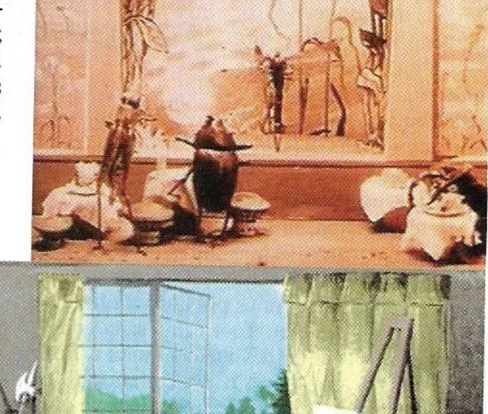
AL : Peut-on établir une comparaison entre STAREWITCH et MÉLIES au niveau de leur approche du cinéma et des trucages ?
BM : À l'évidence d'abord, je crois que MÉLIÉS ne travaillait qu'avec des acteurs vivants, dans les limites de ce que peuvent produire les acteurs. STAREWITCH évoquait souvent ces limites de l'acteur vivant en opposition à l'omnipotence de la marionnette. On peut faire faire ce qu'on veut à une marionnette avec, pour seules limites, celles de l'imagination.
Cela dit, STAREWITCH et MÉLIÈS étaient tous deux des enchanteurs et aussi des « *no-limit men* ». Je pense que tous deux étaient libres dans leur tête ; les seules contraintes qu'ils rencontraient étaient matérielles. Ils étaient des hommes libres, leur esprit était ouvert à tout. Je crois que c'est la caractéristique principale des génies.


△ Les STAREWITCH en famille (vers 1930).
De gauche à droite : Irène, Jeane, Anna, son épouse, et Ladislas.

AL : Cet aspect participe un peu au mystère autour de la technique de STAREWITCH, un mystère qui s'amplifie d'autant plus lorsqu'on visionne cette fameuse séquence le montrant en train d'animer avec une dextérité déconcertante ?
BM : Il suit son idée ; il travaille instinctivement. Dans cette séquence, on le voit manifestement très concentré. Elle est d'ailleurs parfaitement représentative de sa méthode de travail : il tournait avec sa fille, Irène, dans un silence et un état de concentration absolu. Tant que le problème technique ne se montre pas, il continue à son idée. Lorsque le problème survient, il fait tout pour le résoudre afin qu'il ne se reproduise plus. Ce processus très instinctif et naturel lui permettait d'obtenir des temps de tournage extrêmement courts. Les prises de vue de son long métrage *Le Roman de Renard* ont demandé à peine 18 mois.

AL : Quelles étaient ses relations avec le monde de l'animation dont il a connu la naissance et les principales mutations et tendances ?
BM : Je sais par exemple que pendant les années 30, on a proposé à STAREWITCH de lui fournir un studio aux États-Unis et d'étudier parallèlement le développement de la marionnette animée et du dessin animé. On lui proposait le même studio que DISNEY, avec le même nombre de salariés, presque 200 personnes, pour faire une comparaison. Ce qu'il a catégoriquement refusé car il voulait travailler seul. On a même écrit dans la presse que le véritable concurrent de Mickey était Fétiche[2]. Puis les Américains ont progressivement imposé leur état d'esprit et leurs règles : ne pas effrayer les enfants, ne pas dépasser certaines limites, rester « politiquement correct » ; un schéma qui limitait énormément la créativité. Mais en dépit de cela, STAREWITCH a toujours réussi à s'exprimer comme il l'entendait. Dans le cas de la série des *Fétiches*, d'un épisode à l'autre, la cadence de production lui imposait d'être de moins en moins innovant ; il réussissait toujours cependant à y apposer les débordements de son imagination et de nombreux traits d'humour caustique. Brimer les créateurs uniquement parce que l'argent domine ne donne jamais rien de bon !

AL : Avez-vous connaissance ou souvenir d'échanges entre STAREWITCH et d'autres grands animateurs?
BM : Je n'ai pas le souvenir de noms précis mais je me rappelle parfaitement les défilés d'animateurs de toutes nationalités (russe, japonaise, entre autres) certains soirs à mon retour de l'école. En ce qui concerne les Français, je ne relevait pas leur présence. Seuls ceux qui parlaient des langues étrangères attiraient mon attention. Les groupes de Japonais, particulièrement, qui revenaient plusieurs jours de suite. Ils voulaient percer le mystère de son animation. STAREWITCH les recevait, avait beau soutenir qu'il n'y avait pas de mystère, leur faire des démonstrations. Ils revenaient, affirmant ne pas avoir compris et chercher encore son secret. Mais je pense qu'ils n'étaient pas si idiots, ils devaient engranger un maximum de matière en côtoyant de si près son environnement de travail. Pour les Russes, c'était très amusant car on savait qu'ils étaient là au nombre de grosses voitures noires garées sur toute la rue.



Bien avant l'invention de la pellicule couleur, beaucoup de films réalisés par STAREWITCH ont été colorisés par différents procédés, notamment par addition de filtres ou par retouches directes sur la pellicule :
1 & 2 – *Les Grenouilles qui demandent un roi* (1927)
3 – *La Cigale et la fourmi* (1927)
4 – *La Vengeance du ciné-opérateur* (1911)

AL : Votre mère (Jeanne / Nina STAR) jouait dans les films de STAREWITCH. Qu'éprouvez-vous en la revoyant enfant dans ces films ?
BM : C'est assez traumatisant au début. Notamment lorsque vous devez identifier un film de STAREWITCH et que vous voyez dès les premières séquences votre mère, enfant, alors qu'elle est décédée. C'est tout de même marquant. Le cinéma abolit le temps. Pour moi ces parents[3] ne sont pas morts, je n'ai plus leur présence physique, ni la possibilité de conversation, mais leur image m'accompagne au quotidien.
Les enfants, qui ont toujours des questions très directes et pertinentes, me demandent souvent ce que je ferai de ces films lorsque je serai mourante : vais-je les vendre, ou dois-je les garder comme des reliques familiales ?

AL : C'est une question qui doit être centrale dans votre vie : que faire de ce patrimoine ?
BM : Certainement, c'est la seule question d'importance. Restaurer les films, on y arrivera puisqu'on le veut. Quand on veut, on le fait. Mais le problème primordial est la nécessaire prise en charge par l'état de ce qui appartient à son patrimoine. Il est indispensable de préserver, de numériser ces œuvres et de les archiver dans des lieux adaptés à leur conservation et à leur diffusion.

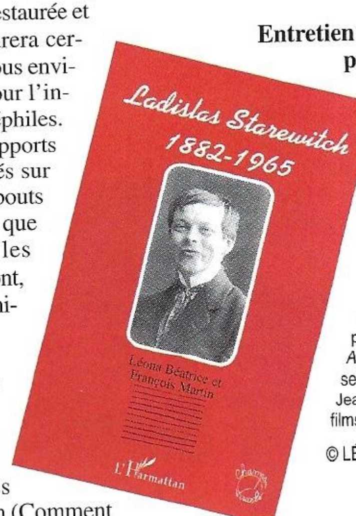
AL : Parlons un peu d'Irène, votre tante, dont le rôle considérable dans l'œuvre de STAREWITCH a tout bonnement toujours été négligé.
BM : C'est la fille cadette et la collaboratrice de STAREWITCH. C'est grâce à elle que l'œuvre n'a pas disparu : elle l'a entretenue, défendue, en essayant de rectifier les erreurs qui étaient écrites sur STAREWITCH dans la presse et les livres spécialisés. Elle s'est occupée de préserver les stocks. Autrefois, il n'y avait pas de contrats écrits, et il existait une déontologie qui faisait qu'à la fin de l'exploitation, les distributeurs rendaient les copies à l'auteur des films. Cela a constitué un stock important qu'il a bien fallu entretenir, en prévision des restaurations à venir. Cette restauration, au sein de laquelle mon mari est partie prenante, se poursuit ainsi à l'échelle familiale. Aujourd'hui, nous arrivons à 90 % de l'œuvre restaurée et nous publions un livre de référence sur le sujet. Tout cela est la conséquence du rôle et du dévouement total d'Irène à l'œuvre de son père. Il est certain qu'elle devrait apparaître de manière plus évidente dans l'histoire de l'animation. À partir des années 30, mon grand-père l'a inscrite au générique des films, comme scénariste notamment. Elle percevait ainsi une rétribution au titre des droits d'auteur. Il a sans doute fait cela afin de la mettre à l'abri du besoin car il s'inquiétait, à juste titre, pour elle puisqu'elle commençait à devenir aveugle. Ce geste s'est avéré déterminant. Le cas échéant, je ne sais pas ce qui serait advenu de l'héritage de STAREWITCH.



AL : L'idée de réaliser l'a-t-elle effleurée?
BM : Probablement pas, elle était en totale admiration devant son père et elle ne se voyait que derrière lui bien qu'elle fut parfaitement capable de réaliser des films comme mon grand-père. Pour autant qu'elle ait été une femme extraordinaire qui aurait mené des foules, le génie c'était lui et pas elle. Malgré sa cécité, elle accomplissait le travail de secrétariat et de gestion. Il lui avait d'ailleurs fabriqué une installation spéciale pour cela. Elle continuait à relater par écrits le travail de son père, elle cousait les vêtements des marionnettes. Elle connaissait Paris par cœur. Je l'accompagnais quand j'étais en âge de bien marcher, parfois chez les producteurs qui devaient de l'argent à mon grand-père. Elle s'asseyait et patientait jusqu'à ce qu'on lui donne ce qu'elle attendait. L'attente durait parfois des heures et des heures, et elle finissait par obtenir son dû. Vous pensez, ils ne pouvaient que payer face à une aveugle et une gamine !

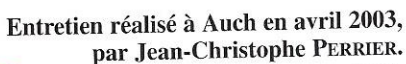
AL : Qu'en est-il du dernier film, inachevé, de STAREWITCH ? Pourra-t-on le voir un jour ?
BM : Il s'intitule *Comme chien et chat*, et raconte les relations tumultueuses de ces deux animaux. Il n'y a qu'une bande soixante mètres que nous avons restaurée et qui figurera certainement sur les DVD que nous envisageons de publier un jour pour l'information et le plaisir des cinéphiles. Il existe beaucoup d'autres supports qui seront édités et répertoriés sur les DVD (*rushes* inexploités, bouts d'essais). Il est possible aussi que nous exposions un jour les marionnettes de ce film, qui sont, comme toutes les autres, magnifiques.

AL : Quel était son rapport avec ses marionnettes ?
BM : Il y tenait énormément. Il en possédait beaucoup, rangées et archivées comme on le voit dans le film (Comment naît et s'anime une ciné-marionette). Beaucoup se sont détériorées avec le temps, certaines ont été volées mais il n'en a jamais donné, ni vendu. Au moment où les Anglais qui produisaient la série *Fétiche* ont voulu avoir un exemplaire de la marionnette, il en a fabriqué une pour l'occasion, mais ce n'est pas un Fétiche qui a travaillé qui se trouve en Angleterre ! Il existe quelques collectionneurs qui possèdent des marionnettes volées, lors d'interviews accordées par Irène par exemple lorsqu'elle était aveugle. La situation serait sans doute pire si je n'étais pas là aujourd'hui pour veiller au grain et si Irène avant moi n'avait pas été, malgré quelques rares incidents, si vigilante.



Trois petits bijoux signés STAREWITCH :
1 – *Amour noir et blanc* (1923)
2 – *Dans les griffes de l'araignée* (1920)
3 – *Fétiche prestidigitateur* (1934)

Béatrice et François MARTIN ont publié depuis une remarquable monographie *Ladislas STAREWITCH 1892-1965*, aux éditions de L'Harmattan. Ils disposent aussi d'un site Internet très complet : *perso.wanadoo.fr/ls*


Entretien réalisé à Auch en avril 2003, par Jean-Christophe PERRIER.

1 — Ivan MOSJOUKINE (1889 / 1939) acteur du théâtre russe dont la carrière cinématographique connût son apogée dans les films de STAREWITCH.

2 — La comparaison entre Fétiche et Mickey (STAREWITCH et DISNEY), régulièrement reprise dans la presse de la Belle Époque, ne tiendra pas face à la sortie de *Blanche-Neige* en 1937.

3 — Ladislas STAREWITCH apparaissait parfois dans ses propres films (*Les Aventures de la nuit*, 1916), et faisait jouer ses filles, Irène (*Le Lys de Belgique*, 1915) et Jeane, actrice d'une grande majorité de ses films tournés en France à partir de 1920.

DAILY TONKAM

Le quotidien qui dure un mois

UN JOUR D'AVRIL 2004
(N°40 012)
PRIX : À VOTRE BON CŒUR
www.tonkam.com

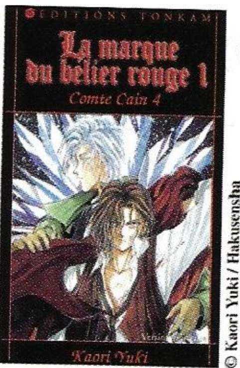


© You Higuri / Kadokawa

Seimaden 1

Triangle amoureux autour d'une amnésique qui ne se souvient pas de qui elle est amoureuse

Prix : 9 €



© Kaori Yuki / Hakusensha

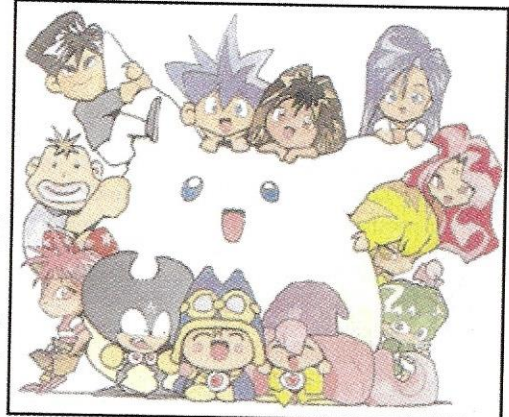
Comte Cain 4

Le mariage de Cain (et Barbie) perturbé par Jack l'éventreur

Prix : 5 €

Talulu le magicien 13 : mort d'un héros

C'est en affrontant vaillamment Kumagoro Kazé que notre héros national révèle toutes ses capacités. Contre toute attente, Honmaru réussit à tenir tête à cette force de la nature et ce, malgré l'absence de Talulu. Honmaru, qui était un écolier comme les autres, réussit l'exploit de faire preuve d'abnégation. Toujours disponible pour l'élue de son cœur, il tente à nouveau de faire face à Neezo Zakenja. Mais là, c'est le drame…



© Tatsuya Egawa / Shueisha

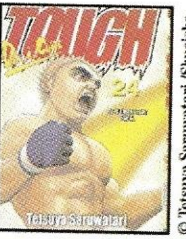
Talulu le magicien de Tatsuya Égawa 13 volumes.

Malgré les efforts de ses amis, Honmaru Édojo est mort à 11 ans. Mais nous n'oublierons jamais ni son courage ni son amour. Une partie de lui restera à jamais gravée dans nos cœurs.
Son autre partie est en route pour l'au-delà, accompagnée d'un Talulu totalement déboussolé par l'ampleur d'une telle nouvelle. Car il est des choses que même la magie ne peut réparer, à plus forte raison quand elle ne dure que dix minutes…
Gros problème : nous sommes au volume 12 et il y a 24 numéros. Comment continuer une histoire sans son personnage principal ? Comment créer des aventures sans héros ? Qui a eu cette idée à la $*@" ? Qui est responsable ? Qui vous ralentit ? Qui est… le maillon faible ?

Prix : 5 €

Tough

Le combat sans techniques



© Tetsuya Saruwatari /Shueisha

Kibô est arrivé au point de non retour. Avec la mort d'"Iron" Kiba et le lancement du TDK (tournoi dédié à Kiba), les plus grands combattants du monde s'affrontent. Mais l'heure est grave pour l'héritier du Nadashinkagéryu : il a interdiction de se servir des techniques millénaires de son clan, sous peine de mise à mort par son père.
Son duel avec Shuto Azuma est précédé par une performance hors norme de Chosho, son ancien adversaire. Celui-ci déclare en effet être capable de briser le bras droit de Barclay, un bras qui, dans les matchs de boxe, vaut 5 000 millions de dollars !
Après ce choc des titans, c'est au tour de Kibô. Véritable David face à un Goliath tout en fi-nesse, ses techniques de clé ne lui sont malheureusement d'aucune utilité. Et quand la tentation d'utiliser le Nadashinkagé se fait sentir, le pire survient : c'est le père de Kibô lui-même qui assure l'arbitrage, pour empêcher les erreurs de son fils…

Prix : 7,5 €



© Kazuma Kodaka / Biblos

Société :

Kizuna, la mafia entre hommes

Kei Enjoji et Ranmaru Saméjima, deux hommes amoureux l'un de l'autre, ont jusqu'ici coulé des jours paisibles. Malheureusement, l'arrivée de Kaï Sagano, le demi-frère de Kei vient de mettre à mal leur relation. En effet, Kaï est l'héritier en puissance de la mafia d'Osaka et on est en droit de craindre une sanglante lutte des clans. Pourtant, il semblerait qu'un espoir existe en la personne de Ranmaru Saméjima. Cet ancien champion de kendo se retrouve en effet pris malgré lui entre Kei et Kaï et, à l'heure où nous écrivons ces lignes, il apparaît que les deux K se disputent tous deux son attention. Souhaitons qu'il sache faire le bon choix pour éviter un bain de sang inutile.

Prix : 7,5 €

Fait divers :

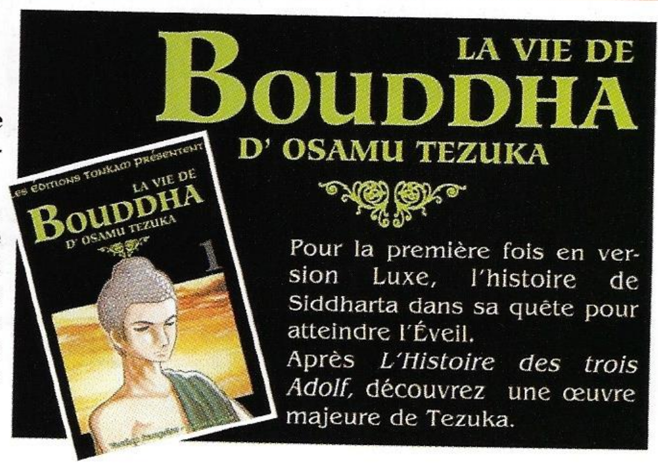
Tomié belle et égoïste



© Junji Ito / Asahi Sonorama

Personne ne sait qui elle est ni d'où elle vient. Mais elle est si belle qu'il suffit de la voir pour en tomber amoureux. Si un homme lui plaît, elle cause son malheur. S'il ne lui plaît pas, elle cause son malheur quand même. Elle déteste les femmes. Elle est égoïste et ne supporte pas qu'un homme ne s'intéresse pas à elle. Si vous lui coupez un membre, une autre Tomié apparaît et là c'est la guerre (après le drame…). Elle ne supporte pas sa propre concurrence, veut être unique. Les hommes s'entretuent pour elle. Malheureusement, même votre mort ne pourra vous en débarrasser.

Prix : 9 €



Master class KOTABE Yôichi

L'école (des fans) du mouvement

ASSEZ TERGIVERSÉ DANS LE VIDE SUR LA NIPPONE ANIMATION. VOICI DE NOUVELLES CLÉS POUR TENTER D'EN APPROCHER LA QUINTESSENCE, PAR-DELÀ LES APPARENCES ET LES CLICHÉS.

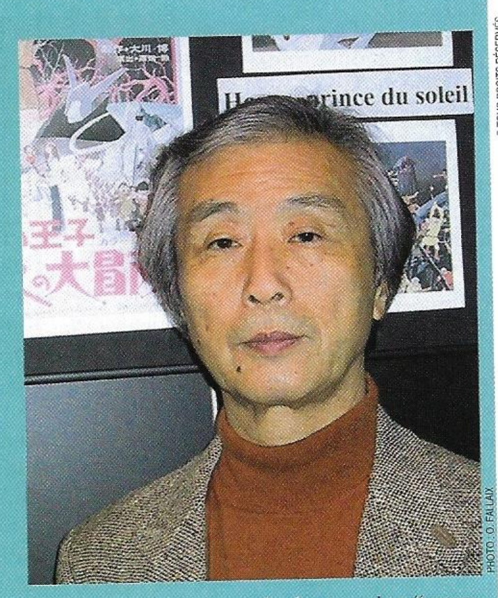


PHOTO : O. FALLAIX

Deux ans après le premier "cours magistral" dispensé dans le cadre de la seconde édition du festival Nouvelles Images du Japon, par le grand ÔTSUKA Yasuo, c'est KOTABE Yôichi qui s'est prêté au jeu de la *master class* en décembre dernier. ÔTSUKA distilla en 2001, à destination d'un petit groupe d'élus, une infime mais inestimable partie de son bagage technique accumulé au fil de ses nombreuses expériences pionnières au sein de la firme Tôei et aux côtés de ses célèbres disciples, devenus amis, MIYAZAKI Hayao et TAKAHATA Isao.

KOTABE surenchérit en soumettant à la petite quinzaine de participants de la *master class* 2003, une série d'exercices étroitement liés aux trois volets techniques (*character design*, animation et effets visuels) qu'il développa sur quelques réalisations majeures des cinéastes emblématiques précédemment cités.

Il est important de souligner ici, que sans l'initiative du Forum des Images, le rôle crucial tenu par les « acteurs de l'ombre » que sont MM. ÔTSUKA et KOTABE dans l'émergence et la pérénité d'une école du dessin animé japonais qui fait référence aujourd'hui à l'échelle planétaire, resterait encore parfaitement dissimulé à nos yeux par l'aura et le succès international des films récents du studio Ghibli. Dans cet esprit, la *master class* constitue la seule véritable proposition de formation concrète à une approche technique aussi mystifiée qu'incomprise, anatomie du spectacle des chefs-d'œuvre que nous chérissons.

© TOUS DROITS RÉSERVÉS

Ce qu'en dit Xavier KAWA-TOPOR (délégué général et programmateur du festival)

« *L'ambition initiale de la* master class *est la transmission d'un savoir-faire japonais en matière de création de dessins animés à de jeunes professionnels français, pour leur permettre d'apporter des solutions nouvelles et alternatives à celles de l'animation enseignée en France ou dans les grands studios américains.*

Dans une première étape, nos objectifs sont atteints. Bien sûr, cette master class *appelle des suites. Comme cela avait été le cas en 2001, certains participants feront peut-être aussi l'expérience des studios japonais*[1]*. De mon point de vue, le bilan que nous pouvons tirer de l'intervention de M. KOTABE est extrêmement positif par son sens même. Par contre, l'impact de cette* master class *sur le public du festival reste limité. Il nous faudra réfléchir à une formule permettant une restitution du travail réalisé.*»

Le quatrième mousquetaire

Figure centrale du dessin animé nippon, KOTABE Yôichi l'est sans équivoque, au regard de l'imposante filmographie qu'il a contribué à enrichir grâce à un incomparable trait de crayon dont nous ne mesurerons probablement jamais l'intense beauté (« *Rendre justice au trait de M. KOTABE est illusoire, nul n'en est capable* », répétait l'une de ses assistantes atitrées). Dès son entrée en 1959 aux studios d'animation Tôei, il suit l'enseignement et les pas de MORI Yatsuji, animateur surdoué et inventeur d'un stytle graphique qui fait toujours école aujourd'hui, et se lie d'amitié avec une poignée de larrons au fort tempérament et à l'hyperactivité syndicale. On connaît leurs noms par cœur. Compagnon de route fidèle, il participe à leurs côtés à l'émergence d'une mouvance cinématographique auteuriste (antagoniste à la sur-industrialisation de l'animation japonaise), mouvance qui trouve dans le film *Hols, prince du soleil*, dirigé par TAKAHATA Isao, un point de départ aussi magistral que douloureux[2].

À l'ordre de ses faits d'armes les plus notables, citons l'extraordinaire cérémonie du mariage qui fait basculer le récit de *Hols* dans son apogée tragique, et le rendu de la mer, épurée au possible, dans *L'Île au trésor des animaux* d'IKEDA Hiroshi, dont l'efficacité est un camouflet infligé aux infographistes 3D qui modélisent les océans à la souris. On ne peut oublier le graphisme inégalé en sensibilité et en justesse des personnages de Heidi et de Marco (*3 000 lieues en quête de mère*), deux feuilletons télévisés patrimoniaux dont on ne vantera jamais assez les qualités et l'influence décisive sur plusieurs générations de cinéastes d'animation. KOTABE dirigea l'animation de *Panda Kopanda* (1972), de *Taro, l'enfant dragon* (1979), de *Chie la petite peste* (1981), sans oublier ses modestes contributions à l'animation « d'obscures réalisations ghibliesques » : *Nausicaa de la vallée du vent* et *Le Tombeau des lucioles*.

Les différentes interventions de KOTABE Yôichi lors de la troisième édition des Nouvelles Images du Japon, découvrirent une facette, moins attendue mais finalement assez logique, de la personnalité de ce grand monsieur du dessin animé. Son humilité exagérée, pour ne pas dire sa modestie maladive, confirma que l'effacement des individus talentueux qui s'activent avec



© ZUIYO PRODUCTION

◁△ Heidi et Marco, deux personnages dessinés par KOTABE, dans la pure tradition graphique de MORI Yatsuji

un engagement presque sacerdotal dans l'ombre des maîtres du dessin animé de long métrage, est la clé de voute d'un édifice dont on commence à peine, en France, à cerner l'envergure artistique.

N°1 : karaktèr disaïgne

Peu de temps avant le démarrage effectif de la *master class*, du 9 au 13 décembre dernier, les participants reçurent l'énoncé d'un premier travail de conception graphique de deux personnages archétypes sur les bases des créations antérieures de KOTABE pour le film *Le Prince-garnement terrasse la grande hydre* (1963), personnages qui révélèrent son talent au sein de la petite équipe du jeune studio d'animation de la Tôei, et pour lesquels KOTABE nourrit une affection toute particulière.

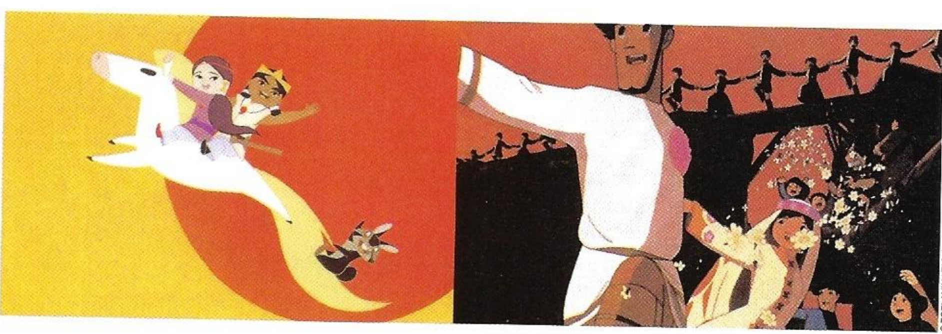
« *Un enfant, âgé de moins de huit ans et un cheval volant, à l'apparence parfaitement ordinaire (sans aile), le tout en une série de planches de modèles achevés (cleanés) pouvant servir de référence en conditions de production* ».

Derrière cet énoncé, s'identifient les objectifs et contingences du *character design* : l'élaboration d'une identité graphique solide, la manipulation maîtrisée de la structure et de la physionomie des personnages, l'appréhension et la compréhension des attitudes et expressions caractéristiques de la créature, et leur mise en situation.

À cela, KOTABE apporta une touche personnelle qui, si elle semble l'évidence même, est loin d'être généralisée : « penser de manière simple et efficace les graphismes », « épurer le trait jusqu'à obtenir ce qu'il a de meilleur et de plus expressif », « s'armer d'une grande rigueur » et « ne pas rechigner à cumuler des recherches très variées ».

Les planches livrées par la grande majorité des participants de cette *master class* le laissent supposer, les animateurs en devenir sont peu préparés au *character design* dans leur cursus de formation ou au démarrage de leur carrière professionnelle.

Ainsi, malgré des intentions légitimes et un niveau technique général très élevé (au grand étonnement de KOTABE !), l'ensemble des travaux ne brillait ni par son originalité, ni par une sensiblité graphique exceptionnelle. Là n'était sans doute pas le but de la manœuvre mais il y avait fort à gagner en faisant preuve d'un minimum de culot.



▷△ *Le Prince-garnement terrasse la grande hydre* de SERIZAWA Yûgo (1963) et *Hols, prince du soleil* de TAKAHATA Isao (1968)

Ce qu'en dit David ENCINAS (animateur professionnel et médiateur de la *master class*)

« *L'animation française peut tirer de l'apprentissage des secrets de l'animation japonaise une vision alternative aux méthodes de production dites "classiques", qui représentent encore aujourd'hui en France le modèle unique qui forme nos jeunes animateurs. Comme dans tous les domaines artistiques, il faut que les écoles d'animation enseignent differents points de vue, styles ou tendances, afin que les élèves puissent comparer, s'inspirer ou retenir ce qui leur plaît, selon leur personnalité ou leur sensibilité. L'animation japonaise est souvent, à bien des égards un modèle de rigueur, de justesse, d'économie et d'efficacité. De l'animation japonaise, les animateurs français doivent apprendre, tout d'abord, l'humilité. Le fait de ravaler son* ego, *d'accepter de donner le meilleur de soi-même sans chercher à imposer un style personnel et de travailler pour un projet collectif au sein d'un groupe uni par les mêmes ambitions. Cela peut sembler évident, mais la forte tendance individualiste de notre culture pousse les animateurs à rechercher avant tout une satisfaction personnelle en s'appropriant la partie du projet sur laquelle ils travaillent, au détriment de l'unité globale de l'œuvre. Ensuite, la polyvalence ! Les animateurs japonais ont souvent des séquences entières à dessiner à partir du* story-board, *c'est-à-dire le* layout-*décor, TOUTE l'animation (personnages et effets spéciaux), et l'assistanat*[3] *de leur propre animation. Ceci représente le travail de cinq à six personnes dans le « système Disney » et demande des compétences très variées en anatomie, en perspective et en composition, outre l'animation pure et dure (*acting *et* timing*). Cette approche de l'animation est foncièrement réaliste et envisageable en France, mais cette sensibilisation doit être présente dès l'enseignement, car les élèves à leur arrivée sont comme des feuilles de papier vierge sur lesquelles on peut écrire ce que l'on veut. Ils assimilent ce qu'on leur apprend, et peuvent absorber un niveau même élevé de difficultés. La plupart des problèmes techniques récurrents auxquels nous faisons face sont aisément résolus par les animateurs japonais, avec une logique et une simplicité souvent déconcertantes. C'est toute cette intelligence méthodique qui, à mon avis, doit être importée.* »

N°2 : premiers mouvements

Le second exercice proposé par KOTABE Yôichi consistait à animer un personnage inspiré par le Beethoven au regard inquisiteur de *Gauche, le violoncelliste.* L'action à décomposer devait évoquer la variation d'attitude d'un chef d'orchestre entre un premier passage musical lent et un second, plus énergique.

Les directives et conseils de KOTABE renvoyèrent aux paroles d'ÔTSUKA prononcées deux ans plus tôt : l'efficacité d'une animation ne se juge pas à la quantité de dessins dont elle est constituée. Le choix d'un angle de vue plus dynamique mais plus complexe à restituer, la vitalité d'exécution du trait, l'économie de tracés au profit de l'expressivité de chaque pose, l'attention particulière accordée aux petits détails, une grande fluidité dans la construction du *timing*, sont autant d'éléments à la faveur d'une animation à forte valeur ajoutée. À quelques exceptions près, les travaux des élèves de la *master class* se positionnèrent dans une perspective diamétralement opposée, séquelle d'un apprentissage formaté, plus ou moins récent, avec des poses courageuses mais instables, trahissant

▽ Planche de *character design* de Florent MAUDOUX, répondant avec brio au premier exercice de la *master class*



Dans *Gauche, le violoncelliste,* TAKAHATA s'amuse de la relation physionomique entre les deux maîtres du héros, le chef d'orchestre et BEETHOVEN ▽▷








◁ △ Série de dessins extraits des animations du second exercice réalisés par (de droite à gauche) Merwan Chabanne, Anaïs Chevillard, Karim Bayadh et Marco Nguyen. Le dernier dessin reprend l'énoncé fourni par M. Kotabe

souvent des négligences d'observation, une méconnaissance (excusable) de l'interprétation musicale, et une expression dramaturgique assez faible. C'est précisément sur ce type d'exercice que l'absence de M. Kotabe durant leur réalisation s'est fait ressentir et amplifia la frustration manifeste de certains qui s'imaginaient (à raison) un tant soit peu « disciples », avec tout ce que ce statut implique de la part d'un professeur.

Ce qu'en dit Éric Riewer (directeur du département « animation » de l'école des Gobelins, partenaire de la *master class*)

« *À Gobelins, l'école de l'image, nous cherchons en permanence à présenter une mulitiplicité d'approches et de styles pour enrichir le bagage artistique et technique de nos élèves. Il est toujours intéressant pour des jeunes de pouvoir cotoyer les maîtres de l'animation et de la réalisation au cours des* master classes. *Un autre point fort à ne pas négliger est l'aspect* « networking ». *La rencontre avec M. Ôtsuka a permis à plusieurs de nos anciens élèves d'aller récemment travailler avec lui ou avec ses pairs au Japon.*

Ce type de master class *étalé sur quelques jours pourrait* a priori *facilement être intégré dans un programme pédagogique à Gobelins, mais il est important que le niveau soit à la hauteur afin de justifier une telle modification du programme déjà construit. [...]*

Quant aux méthodes de travail japonaises, il est toujours très intéressant que les élèves apprennent, en plus des compétences techniques de l'animation, les différentes méthodologies pour mieux assurer leur travail d'animateur, que cela soit au niveau de la méthode d'animation, de la gestion du travail et du temps, de la conception d'un plan, de la mise en scène, etc. qui peuvent être très variées selon le studio, le pays, et la production. »

N°3 : H_2O

À partir du dessin d'une vague prête à s'écraser sur une plage, le troisième exercice visait à mesurer l'aptitude des élèves de Kotabe à la représentation, en théorie très complexe, de l'élément marin au mouvement perpétuel et aléatoire.

Les animateurs, laissés libres du niveau de détails de chaque dessin, tentèrent de restituer selon un point de vue imposé (de trois quarts), l'ondulation et l'évolution des vagues, les variations formelles de leurs crêtes, les rouleaux percutant le sable, le reflux de ces mêmes vagues, tout en ne négligeant pas les vagues d'arrière-plan qui n'arrêtent pas pour autant de se mouvoir.

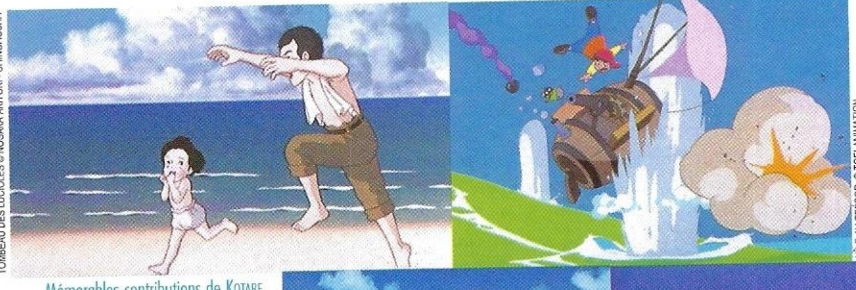
Plusieurs animations de grande qualité furent dessinées avec un soin assez spectaculaire. Tous les résultats furent axés sur des ambitions à caractère « naturaliste », sans dénoter (c'est regrettable) d'envies de synthétisation, voire de systématisation de ce mouvement si particulier et si harmonieux. Un certain nombre de négligences visibles sur l'ensemble des tests d'animation réalisés par les élèves de Kotabe illustrent assez bien les défauts généralisés de l'animation occidentale : trop de temps passé sur les détails aux dépens du mouvement lui-même, une continuité de mouvement interrompue, aucune notion de cycle, un contournement de la difficulté par omission (la plupart des animateurs replacèrent la mer de face et oublièrent les vagues d'arrière-plan), une précipitation source d'incohérences comme l'écrasement des vagues sur la plage sans le moindre éclat d'écume. Et la rapidité (inévitable) des corrections de M. Kotabe, bien que « pertinentes », « pointilleuses », « enrichissantes » et « valorisant les aspects positifs des travaux » rendus par ses élèves provisoires, ne permit pas de lever, même partiellement, le mystère des magnifiques effets maritimes épurés qu'il créa jadis.

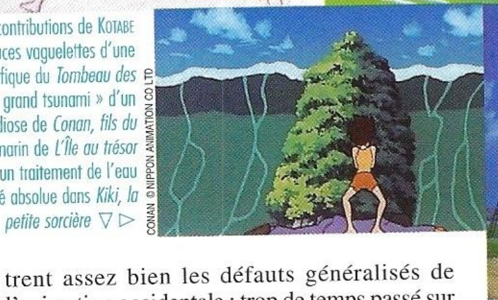
Ce qu'en pense Michel Ocelot (auteur et réalisateur)

« *L'initiative de la* master class *est très intéressante, et providentielle. Il est miraculeux d'avoir ainsi accès à l'enseignement de maîtres étrangers, par-dessus les distances, la langue et la culture. Il faut se frotter aux autres, repérer les manières et les procédés qui donnent de bons résultats, les analyser, les assimiler, puis, cinéastes bien nourris, équilibrés et originaux, ne pas les singer.*

Je sais peu de choses de l'animation japonaise. Je suis un autodidacte, et j'ai tendance à continuer mon chemin instinctif, et chaotique, avec une certaine indépendance. Mais je me frotte volontiers au travail des autres, en particulier avec les festivals, dont celui des Nouvelles Images du Japon au Forum des Images.

De la technique ou de l'organisation de travail, je ne sais finalement pas grand-chose.

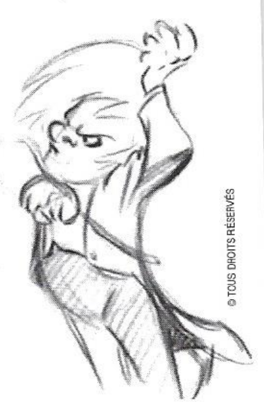






Mémorables contributions de Kotabe Yôichi : les douces vaguelettes d'une scène magnifique du *Tombeau des lucioles*, le « grand tsunami » d'un épisode grandiose de *Conan, fils du futur*, l'élément marin de *L'Île au trésor des animaux*, un traitement de l'eau d'une pureté absolue dans *Kiki, la petite sorcière* ▽ ▷



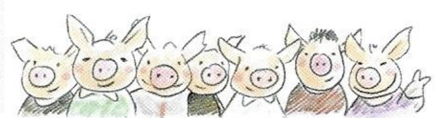



Remarquable de dynamisme et d'expressivité, l'animation de Pierre Perifel. Ce "petit" gars ira loin ! ▽ ◁

Je me méfie d'ailleurs du "systématisme" japonais (par exemple, trop de personnages se ressemblent d'une production à l'autre). Mais je recherche aussi l'efficacité, un des domaines où la production japonaise est exemplaire. Un des aspects de l'animation japonaise que j'admire et qui m'encourage est la multiplicité des sujets, des ambiances, et des publics. J'espère que nous y arriverons bientôt. J'ai beaucoup de satisfaction à voir des Japonais très japonais, et je pense les séduire en étant un Français très français. »

[L'accueil de Kirikou par les Japonais semble abonder dans ce sens] « *Des journalistes de cinéma m'ont dit : "D'habitude, quand on voit un film occidental, il faut se livrer d'abord à une traduction culturelle. Avec* Kirikou, *non, et ce n'est pas exotique." Des cinéastes m'ont dit que dans* Kirikou, *on a le droit de penser, contrairement à leurs films. Mais la chose marquante, c'est l'intérêt de* TAKAHATA *Isao. Il a aimé le film, et a traduit la version roman de l'histoire par plaisir. Puis son intérêt, et celui du Studio Ghibli, a fait qu'un distributeur a acheté et sorti le film au Japon, dans une traduction et une direction de doublage de* TAKAHATA *(avec des droits dérivés établis par le Studio Ghibli). C'est un conte de fées. »*

Planche de modèle (*turn around*) pour le cheval volant de Florent MAUDOUX, et planification du *posing* et mouvements de caméra pour l'animation de l'exercice n°4, par Éric VONGDARA ◁ ▷

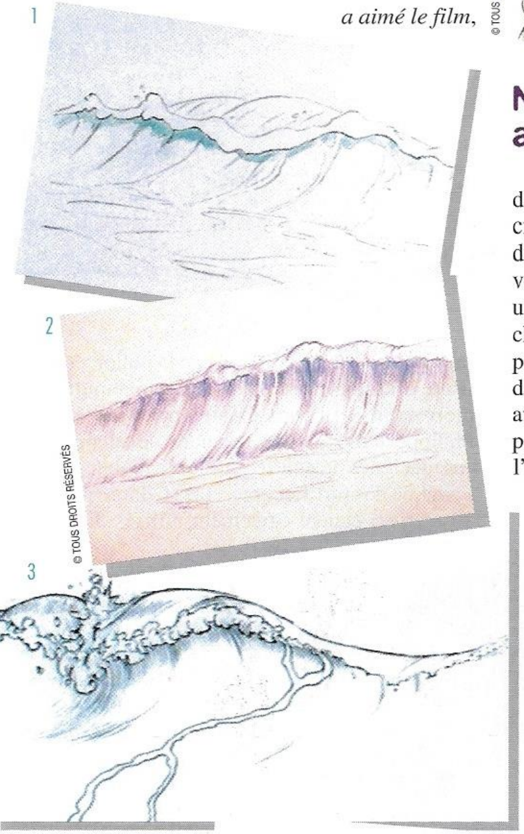




N°4 : laborieuse apothéose

L'ultime exercice de la *master class* demandait aux participants de donner vie à leurs propres créations, et, plus encore, d'affirmer sur une durée limitée leur propension à générer un mouvement fantaisiste, voire dans le meilleur des cas un peu d'émotion. Le jeune personnage et son cheval volant, imposé par le premier exercice, pouvaient maintenant évoluer dans les airs. Un délai d'un mois et demi était octroyé aux élèves avant que les dessins ne soient envoyés au Japon pour les dernières corrections de KOTABE. À l'heure de la publication de ce texte, deux élèves se sont acquittés de cette tâche. Aucune correction n'a donc pu être encore effectuée par M. KOTABE.

Cette "faille" traduit assez bien les difficultés d'organisation, logistiques et pédagogiques inhérentes à la *master class* qui, malgré une configuration confortable et un environnement idéal, demeure complètement dépendante de la durée extrêmement courte du séjour français de son enseignant et des contraintes professionnelles de ses participants, qui, sortis de l'émulation du groupe de travail, auront certainement beaucoup de mal à mener à terme cette dernière épreuve.



△ Série de dessins extraits des animations maritimes de : 1 – Florent MAUDOUX (énoncé strict de KOTABE), 2 – Sandrine HERVÉ, 3 – Karim BAYADH et 4 – Marco NGUYEN ▷

Les premiers concernés

Les élèves de la *master class*, sélectionnés en fonction de leurs affinités et prédispositions à la méthode japonaise du dessin animé, ont exprimé majoritairement leur satisfaction d'avoir reçu l'enseignement « d'un grand maître de l'animation », et ce malgré le rythme soutenu et la brièveté de la semaine de cours. Comment aurait-il pu en être autrement ? Tous reconnurent aussi les intérêts de la complémentarité entre l'apprentissage et les nombreux programmes de films proposés dans le cadre du festival. Les différentes expériences personnelles de KOTABE, parfois éprouvantes, souvent émouvantes et partagées avec sincérité, touchèrent particulièrement la majorité d'entre eux. Parmi les points positifs récurrents aux quelques remarques récoltées auprès des élèves de KOTABE, arrivent en tête la qualité de l'encadrement de la *master class,* les conseils précieux de David ENCINAS, et l'accès direct à une méthode de travail inconnue des animateurs français. L'objectif semble effectivement globalement atteint.

A contrario, tous ces petits veinards, avides de critiques constructives, de conditions d'entrainement drastiques et efficaces, rêvant pour certains d'une expérience professionnelle au Japon, ont manifesté très tôt pendant le déroulement de cette session de formation leur franche déception, suscitée par le défaut d'accompagnement et d'aide de la part de leur professeur pendant l'exécution des exercices.

Et bien que les nombreux conseils de David ENCINAS, étayés par un grand nombre de documents audiovisuels et surtout graphiques, en droite provenance du sacro-saint sanctuaire tokyoïte de maître MIYAZAKI, atténuèrent un peu ce mécontentement, les corrections trop brèves et trop épisodiques de M. KOTABE furent jugées bien insuffisantes par rapport au travail fourni.

Qu'à cela ne tienne, l'expérience vaut largement la peine d'être vécue, ne serait-ce que pour les moindres bénéfices qu'elle procure, à qui sait les saisir, comme le confirme David ENCINAS en guise d'épilogue : « *C'est à chaque fois une leçon et un enseignement que de fréquenter ces grands de l'animation japonaise, et cette année, Monsieur* KOTABE *m'a rappelé une notion essentielle : l'esprit de groupe. Cette même vision artistique qui, malgré la hiérarchie, unit tous les artistes autour du réalisateur, où tout le monde propose ses idées et où l'on retient les plus intéressantes. Une vision où, chacun à sa place, se surpasse avec abnégation.* »

Puisse ce message parvenir aux oreilles du plus grand nombre ! Puissent les élèves français de KOTABE Yôichi contaminer leurs coreligionnaires de cette "bonne parole" en attendant de nous montrer concrètement ce qu'ils en ont tiré. Avec toutes nos félicitations et nos sincères encouragements.



Jean-Christophe PERRIER

L'auteur tient à remercier tout particulièrement, pour leur contribution et leur aide : Sylvie PORTE et Xavier KAWA-TOPOR du Forum des Images, David ENCINAS, Michel OCELOT, Éric RIEWER, Christelle ABGRALL, Karim BAYADH, Merwan CHABANNE, Anaïs CHEVILLARD, Sandrine HERVÉ, Florent MAUDOUX, Marco NGUYEN, Pierre PERRIFEL, Jun VIOLET, et Éric VONGDARA.

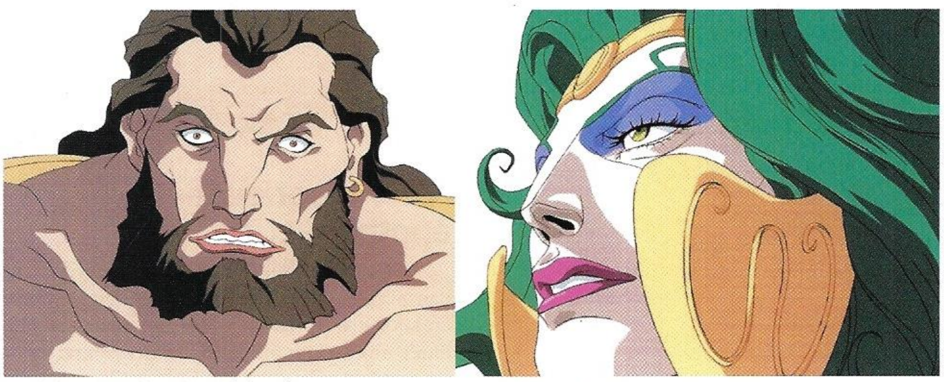
1 — Deux étudiants français ont effectué à la suite de la *master class* de M. ÔTSUKA un stage dans le fameux studio Telecom.

2 — De l'avœu de TAKAHATA, la production de son premier long métrage demeure un souvenir particulièrement éprouvant (cf. AnimeLand n°98).

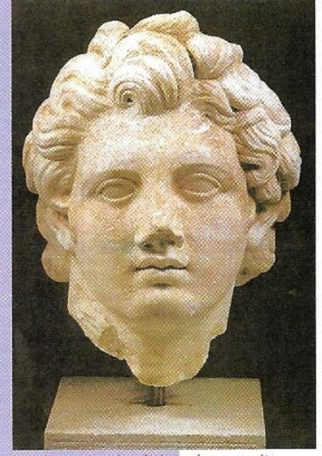
3 — Rôle de l'assistant-animateur, qui intervient entre les poses clés dessinées par l'animateur en chef, et les poses intermédiaires secondaires, réalisées, dans le meilleur des cas, par un ou plusieurs intervallistes.

ALEXANDRE LE GRAND,
LA CONSTRUCTION D'UN HÉROS : DE L'ANIME À LA RÉALITÉ

LE SCÉNARIO DU DESSIN ANIMÉ ALEXANDER EST DIRECTEMENT TIRÉ DU ROMAN ALEXANDER SENKI DE ARAMATA HIROSHI, ÉRUDIT QUI S'INTÉRESSE À TOUTES LES SCIENCES, QU'ELLES SOIENT NATURELLES, LITTÉRAIRES OU BIEN HISTORIQUES. L'AUTEUR A PRÉSENTÉ UNE OPINION TOUT À FAIT PERSONNELLE DU CÉLÈBRE PERSONNAGE, PARFOIS AUX ANTIPODES DE LA CULTURE RELIGIEUSE, SOCIALE ET MYTHOLOGIQUE DE LA PÉRIODE HELLÉNISTIQUE. L'INTÉRÊT D'UN ARTICLE SUR LE SUJET ? DE COMPARER CE QUI A ÉTÉ ÔTÉ DE L'HISTOIRE (AVEC UN GRAND H), CE QUI A ÉTÉ MODIFIÉ OU EFFACÉ, POUR FAIRE D'ALEXANDRE UN HÉROS D'ANIME DIGNE DES ACHILLE, PATROCLE ET AUTRE ULYSSE, DE L'ILIADE, ET DES LÉGENDES.


△ Philippe de Macédoine, le père d'Alexandre
△ Olympias, la mère...

Alexander est une série de treize épisodes, dessinée, dirigée et produite par de grands noms japonais qui sont aujourd'hui reconnus internationalement. À la production, deux personnages essentiellement : MARUYAMA Masao, qui a depuis produit *Vampire Hunter D : Bloodlust* (2003) et *Tôkyô Godfathers* (2004) ; et RINTARÔ, réalisateur qui s'est dernièrement distingué en France avec *Metropolis*. Pour le *design*, Peter CHUNG est aux commandes ; son style est aisément reconnaissable depuis *Aeon Flux* (1996) jusqu'à *Matriculated* (*The Animatrix*, 2003). Quant au studio d'animation, c'est l'incontournable Madhouse qui s'y colle, studio qui varie tous les genres et tous les styles : *Abenobashi Magical Shopiing Street* (2002), *X* (2001), *Boogiepop Phantom* (2000), *Trigun* (1998).


△ Tête en marbre d'Alexandre, copie d'époque romaine impériale, Musée Archéologique de Thasos (photo de S. Mavrommatis, p. 279 de *Les Macédoniens, les Grecs du Nord et l'époque d'Alexandre le Grand*, 1995, Musée de Marseille, Athènes)

Dans le vif du sujet...

Dans chaque épisode, c'est l'aspect guerrier d'Alexandre qui ressort. En effet, lorsqu'on apprend que son empire s'étend de la Grèce jusqu'à l'Inde, on comprend mieux que ce soit surtout ce côté du personnage qui soit mis en valeur. C'est un empire en marche.

Le premier épisode montre Alexandre à la bataille de Chéronée, la première où le jeune prince (18 ans) se soit illustré. Il était à la tête de la cavalerie qui a chargé contre Thèbes et Athènes. C'est un élément important car l'accent est toujours mis sur la cavalerie : grâce à elle, Alexandre va acquérir cette liberté de mouvement, une réputation de fondre sur son ennemi.

Malgré l'aspect guerrier omniprésent, Alexandre est un fin stratège qui maîtrise l'art de la poliorcétique (l'art d'assiéger les villes). Les catapultes à pierres ou à flèches existaient déjà ; le roi Philippe, puis son fils Alexandre, développèrent ces machines de guerre. Les tours mobiles pour l'attaque des fortifications et les béliers (plus de 50 mètres) étaient également utilisés. Dans la


◁△ Mosaïque du Ier s. ap. J.-C., certainement d'après une peinture, provenant de la Maison du Faune à Pompéi, Musée Archéologique National de Naples, moitié gauche, table I, p. 42, et détail sur Alexandre le Grand, table VIII, p. 57, tirés de *Apelle, la bataille d'Alexandre* (Paolo MORENO, 2001, Skira editore, Milan / Seuil, Paris).

série, toute cette machinerie a été remplacée par des inventions mécaniques d'allure futuriste attribuées à Aristote, alors que ce personnage historique est surtout connu pour ses cours de philosophie et ses travaux de zoologiste. Les tortues à faux, les éléphants, les robots géants qui avancent telles des marionnettes, les chars blindés donnent un effet de gigantisme surréaliste aux armées perses et macédoniennes dans la série. Quand Alexandre quitte la Grèce, il a près de 50 000 hommes avec lui, alors que Darius en a dix fois plus sur le champ de bataille.

Un dernier détail qui prouve que l'*anime* tend à faire d'Alexandre un héros guerrier par excellence, le fait que soit systématiquement gommé tout ce qui pourrait montrer le génie militaire du héros, faisant passer Alexandre pour un être assoiffé de sang, qui n'aime que la guerre (ép. 10). À aucun moment il n'est question du ravitaillement de l'armée, car une armée de 50 000 hommes sans cesse en mouvement, continuellement de l'avant, ça consomme : nourriture, boisson, jeux et plaisirs charnels, ne l'oublions pas.



Kleitos et Cassandra, liés jusqu'à la mort △





Alexandre et ses compagnons : (de gauche à droite) Ptolémée, Hephaestion, Philotas, Kleitos ▷

À la fin de ses périodes de conquête, son armée de 120 000 têtes sera composée de plus d'un tiers de femmes et d'enfants...

Les lieutenants d'Alexandre...

Quand Alexandre arrive au pouvoir, les vieux lieutenants de son père Philippe sont toujours en place : Parménion et Antipater. Ces derniers avaient soutenu Philippe lors de son accession au trône, et sont toujours présents lorsque le jeune prince Alexandre devient roi à son tour (ép. 4). Quand Alexandre part en campagne (ép. 6), il nomme Antipater stratège d'Europe, et Parménion l'accompagne en Perse. La chronologie est bien respectée dans l'*anime*, et de plus, les nouveaux lieutenants sont déjà présents autour de lui, des soldats du même âge que le jeune roi, les hétaïroi (la garde à cheval du roi, véritable corps d'élite, d'où le redoublement de haine des hoplites, les fantassins de l'armée) : les *leaders* sont Philotas (fils de Parménion), Ptolémée (futur roi d'Égypte, renommé Ptolémée I Sôter, dont la dernière descendante est la fameuse Cléopâtre qui a tant fait parler de son nez), Séleucos (personnage inexistant dans la série alors qu'il devient roi de toute l'Asie mineure après la mort d'Alexandre), Kleitos (le chef de la cavalerie ; les traducteurs de l'*anime* ont préféré garder son nom anglais, le nom francisé serait plutôt Clitos), et Hephaestion (ou Hephaistion, l'amant d'Alexandre).

Bien sûr, tous ces personnages ont été agréablement retravaillés dans leur caractère, et même dans leur physique. Par exemple, Kleitos avait la peau assez sombre, et cette caractéristique a été conservée dans son *design*. Hephaestion a une allure très efféminée, un grain de beauté sous l'œil, il joue de la harpe ; c'est le partenaire amoureux d'Alexandre dans la version historique. Par ailleurs, un autre personnage a été retravaillé de façon surprenante, il s'agit de Cassandra. Explications...

Alexander est une série remplie de soldats, de combats, l'élément féminin y est restreint. Mais une guerrière a été introduite dans le corps d'état-major d'Alexander, Cassandra, nièce d'Aristote. Mais il n'en est rien dans la version historique. Le personnage de Cassandra résulte de la fusion de plusieurs personnages : un historien de l'armée d'Alexandre, très proche du roi, qui se nommait Callisthène et dont la mère était effectivement une nièce d'Aristote ; puis d'un autre officier d'Alexandre, Aristobule de Cassandra, qui appartenait à la garde rapprochée du roi et qui tenait un journal d'expédition sur l'armée. Les femmes guerrières sont rarissimes dans l'histoire grecque. Le seul rapport qu'elles entretiennent avec la guerre, c'est le deuil d'un père, d'un mari ou d'un fils. L'amazone, telle Cassandra, appartient à la mythologie.

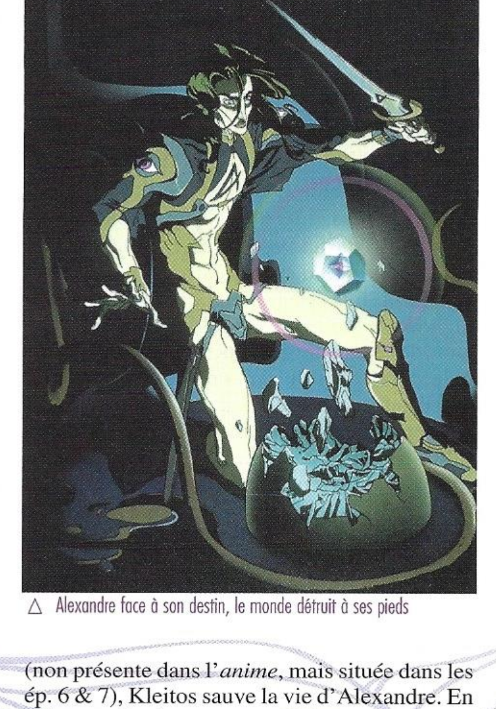
Au final, il ressort d'*Alexander* une galerie de personnages aux caractères bien travaillés (vu le peu d'épisodes de la série) : Parménion, le vieux soldat expérimenté essayant de tenir les plus jeunes indisciplinés ; Kleitos, qui a le rôle du grand frère protecteur ; Philotas, le soldat fidèle au roi jusqu'à la mort ; Hephaestion, l'ami intime ; un Ptolémée trouillard qui campe le personnage comique ; et Cassandra, l'amazone farouche. Ce sont les hétaïroi.

Le général en chef...

Le rôle d'Alexandre comme général en chef est sublimé, fidèle au personnage historique. Dans tous les épisodes où l'armée macédonienne se lance dans une bataille, Alexandre est en première ligne, alors que son père restait en arrière pour superviser les opérations (ép. 1). Il est toujours le premier l'épée à la main, l'armée galopant à sa suite, plongeant tête la première à travers les lances de ses ennemis (ép. 10). Bien sûr, ses hétaïroi sont juste derrière lui.

Sur ce dernier point aussi, la version historique a été respectée. Par exemple, à la bataille du Granique (non présente dans l'*anime*, mais située dans les ép. 6 & 7), Kleitos sauve la vie d'Alexandre. En effet, ce dernier, trop avancé dans les lignes ennemies, se retrouve isolé de ses lieutenants. Kleitos est le premier qui ait réussi à arriver jusqu'au roi alors que ce dernier était déjà touché à plusieurs endroits, et que son armure ne faisait plus le poids face aux soldats ennemis qui l'entouraient.

Une partie de la cavalerie macédonienne... ▷



△ Alexandre face à son destin, le monde détruit à ses pieds

Le personnage d'Alexandre est aussi valorisé par rapport à celui de son ennemi perse, le roi Darius. Darius dirige son armée de loin, du haut de son char, ne se bat pas au sein de ses soldats, dont l'ardeur au combat est alors moins grande que celle des soldats macédoniens. À chaque confrontation entre Darius et Alexandre, c'est Alexandre qui galope vers Darius l'épée à la main, et Darius l'attend tranquillement le sourire aux lèvres, au sommet de son char (ép. 7 & 10). Ce dernier prend un caractère supérieur, celui du général qui considère ses soldats comme de la chair à canon... rien de plus.

Les rapport humains...

Le lien entre Alexandre et ses soldats est plus étroit. Lorsque Philotas chute de cheval, Alexandre fait demi-tour pour aller le secourir, éliminant au passage un grand nombre d'ennemis.

Alexandre est très proche de ses hommes. Il n'y a qu'à voir la familiarité avec laquelle le roi discute avec ses soldats (ép. 8). Il en est de même dans la réalité historique. Le roi est la première personnalité de la famille royale, mais pour son armée, le roi est avant tout un soldat auquel on peut s'adresser librement, le premier guerrier, celui qui doit montrer l'exemple.

Bref, dans l'*anime*, les soldats sont tous dévoués à Alexandre, et le suivent bien fidèlement alors que dans la réalité, il en est tout autrement. Tout change lorsque Alexandre adopte le mode de vie perse (ép. 11). Il adopte le costume de cérémonie du roi perse, il incorpore l'armée perse au sein de son armée. Perses et Macédoniens sont alors sur un pied d'égalité, ce qui renforce la haine du "barbare" parmi les soldats macédoniens (ép. 11). Les conséquences (dans l'Histoire) ont été effacées de l'*anime* ; elles ont d'ailleurs été terribles vu qu'une grande partie de l'état-major macédonien s'est vu amputé de ses généraux.

Philotas a comploté contre le roi, et quand le complot fut révélé, Alexandre fit exécuter Philotas et son père, le vieux Parménion pourtant innocent, mais qui s'occupait de la base arrière de l'armée ainsi que du trésor royal, poste trop stratégique. Kleitos a été assassiné par Alexandre ; ce dernier, complètement saoul, ne supportait pas les insultes que lui lançait Kleitos : à vivre parmi les Perses, il en oubliait ses mœurs grecques, et il se transformait lui-même en "barbare". Et, chose assez paradoxale, le rôle le plus burlesque de la série est tenu par Ptolémée, général d'armée étant le seul Diadoque (successeur) qui réussit à s'emparer de l'Égypte à la mort du roi (ép. 9), et qui réussit même à fonder une dynastie (les Lagides, du nom de Lagos, le père de Ptolémée) qui va perdurer durant trois siècles.

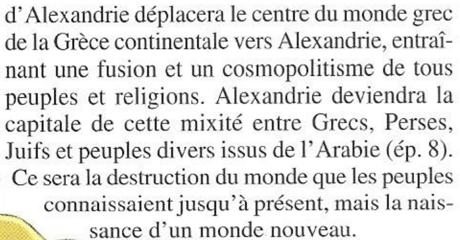
Finalement, ces éléments assez négatifs pour la personnalité d'Alexandre ont été gommés de l'*anime*, et pour cause : qui aimerait d'un héros saoul qui tue de ses mains l'homme qui lui a pourtant sauvé la vie ? Et qui voudrait d'un héros qui ordonne l'exécution de ses plus loyaux soldats sur la simple existence de soupçons, et sans jugement ? Certainement pas un dessin animé censé exalter les vertus guerrières, cela noircirait beaucoup la personnalité du héros.


Alexandre sur l'imposant Bucéphale ▷

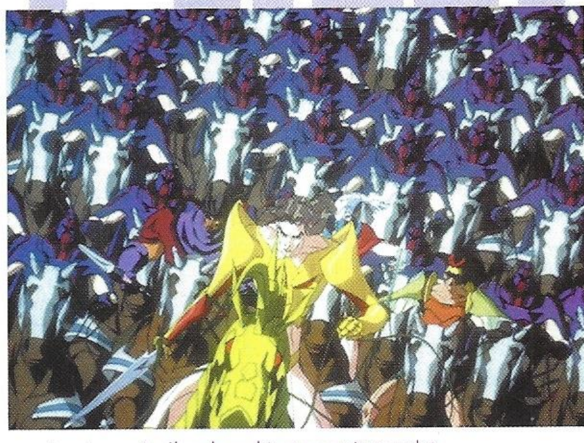
Les ennemis...

Plus le roi est grand et puissant, plus il a d'ennemis. D'ailleurs, Alexandre en a un nombre impressionnant dans la série. Une secte de Pythagore originaire d'Italie ; les pythagoriciens, très mystiques, expliquaient toute la vie de l'univers par l'intermédiaire de nombres dont la tetraktys était un symbole (ép. 1 & 6). Une fois passé en Perse, Alexandre se frotte à une nouvelle secte plus puissante, avec encore plus de pouvoirs surnaturels, les Zoroastriens (ép. 9). De plus en plus rapides, toujours plus puissants et ingénieux, ses ennemis prennent la forme d'une secte encore plus étrange aux abords de l'Indus. Alexandre a réellement rencontré les Gymnosophistes (des philosophes nus), et dans la série, ceux-ci deviennent des brahmanes qui peuvent devenir invisibles et léviter (ép. 12).

Le but de tous ces ennemis est de le détruire car selon leur prophétie, Alexandre serait un roi destructeur, et il détruira le monde. En fait, la reconstruction étant souvent la conséquence logique de la destruction, le passage d'Alexandre donnera naissance à une nouvelle ère : la création de la ville d'Alexandrie déplacera le centre du monde grec de la Grèce continentale vers Alexandrie, entraînant une fusion et un cosmopolitisme de tous peuples et religions. Alexandrie deviendra la capitale de cette mixité entre Grecs, Perses, Juifs et peuples divers issus de l'Arabie (ép. 8). Ce sera la destruction du monde que les peuples connaissaient jusqu'à présent, mais la naissance d'un monde nouveau.


△ Le premier ennemi : un membre de la secte de Pythagore

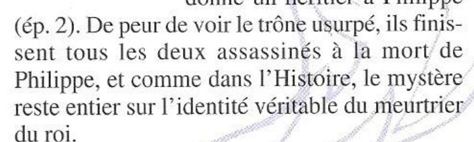
Le dernier combat d'Alexandre a une allure démesurée : contre le roi Poros, le chef d'une tribu indienne locale, qui prend dans l'*anime* les traits de Darius revenu à la vie. Absolument tous les soldats tués durant toutes batailles livrées par Alexandre se retrouvent à présent incorporés dans l'armée de Poros, une armée de zombis. Certes, Alexandre gagne encore et toujours à la fin ; c'est un super guerrier et rien ni personne ne peut plus l'arrêter. Il faut quand même noter que dans l'Histoire, Alexandre ne tue pas Poros. Une fois battu, ce dernier devient un allié qui est nommé gouverneur de quelques régions éloignées. Alexandre décide finalement de retourner en Macédoine, supplié par son armée lassée de ces dix années de guerre.


△ Alexandre conduisant son armée au combat

Les femmes...

Elles ne sont pas nombreuses, mais toutes liées à Alexandre.

Il y a d'abord sa mère Olympias qui, comme dans la réalité, avait des contacts nombreux avec son fils. À la base reine d'Epire et grande prêtresse de cultes mystiques secrets, dans la série, elle se transforme en véritable sorcière. Elle manipule son fils qui reste toujours sans réaction face à elle (ép. 10). Répudiée par Philippe, elle entre en conflit contre Eurydice, la nouvelle reine, dépeinte sous les traits d'une fragile jeune femme qui donne un héritier à Philippe (ép. 2). De peur de voir le trône usurpé, ils finissent tous les deux assassinés à la mort de Philippe, et comme dans l'Histoire, le mystère reste entier sur l'identité véritable du meurtrier du roi.



Ensuite, deux jeunes femmes liées à Alexandre de façon diamétralement opposée : Roxane et Cassandra. Roxane tombe amoureuse d'Alexandre, l'homme (ép. 3 & 6), alors que Cassandra aime le côté guerrier d'Alexandre (ép. 9 & 13). Roxane devient la femme d'Alexandre, seule et unique (ép. 11), mais dans la version historique, Alexandre épouse aussi Statira et Barsiné, et a Thaïs comme maîtresse. Contrairement à la version *anime*, Alexandre n'est pas un homme modèle, et de toute façon, il est de bon ton pour un roi d'avoir plusieurs héritiers mâles.



Le comportement d'Alexandre...

Tout au long de la série, Alexandre apparaît comme un roi juste et magnanime. Dans la version historique, Alexandre avait pour livre de chevet l'Iliade (annotée par Aristote, son précepteur pendant trois ans). Tout comme les héros de l'Iliade, il essayait d'avoir un comportement héroïque (ép. 10), allant jusqu'à reproduire certains gestes et calquer son comportement sur ceux des véritables héros et demi-dieux.

De même, il reste humble devant Diogène[1] qui le dénigre, le reconnaissant comme supérieur

à lui-même. En effet, Diogène refuse de se déplacer et, curieux, Alexandre va le voir et lui demande ce qui lui ferait plaisir. Mais Diogène est paresseusement installé au soleil à faire sa sieste, et comme Alexandre lui fait de l'ombre, Diogène lui lance « *Ôtes-toi de mon soleil* ». Et à Alexandre de soupirer « *Si je n'avais pas été Alexandre, j'aurais voulu être Diogène* » (élément authentique repris dans l'ép. 5). Le côté philosophe d'Alexandre est mis en valeur dans la série, à défaut de vouloir trop montrer son côté tacticien.

Son aspect magnanime est aussi exposé lorsqu'il confie plusieurs satrapies à Satibarzane, ancien conseiller de Darius (ép. 11). En effet, il entrait dans la politique d'Alexandre d'organiser une mixité entre les cultures grecques et perses, d'où sa volonté d'unir des soldats macédoniens à des femmes perses (ce qu'il fit lui-même), et de donner des postes militaires à des hauts fonctionnaires perses, au grand dam des Macédoniens. C'était une vision certainement trop moderne pour l'époque.

Enfin, le dernier point important à signaler dans l'*anime* : Alexandre est un roi qui ne se soucie guère du pouvoir (ép. 7). De passage dans la ville de Gordion, il passe devant le célèbre nœud gordien[2] dont la légende raconte que celui qui le tranchera deviendra roi de l'Asie. Dans l'épisode, Alexandre rencontre son futur médecin, Philippe, qu'il désire recruter. Mais selon la prophétie, Philippe ne servira que celui qui réussira à défaire le nœud. Alexandre se dirige vers le nœud, qu'il rompt d'un coup d'épée. L'acte d'Alexandre se transforme en un acte complètement désintéressé envers la maîtrise de l'Asie, avec pour seul but de prendre Philippe comme médecin personnel. Il n'en est rien dans la version historique. Alexandre aime les actes héroïques qui le font ressembler à ces héros grecs légendaires tels Achille et Héraclès.



△ Parménion, général de l'armée et père de Philotas

◁ Attale (à gauche), complotant contre Alexandre auprès de Philippe Darius, revenu d'entre les morts sous le nom de Poros (ci-dessous) ▽

La mégalomanie d'Alexandre...

Au fur et à mesure de la série, la mégalomanie d'Alexandre s'accroît. Il y a par exemple la construction de la ville d'Alexandrie (ép. 8, il pose la première pierre, mais il ne verra jamais la cité), qu'il visite virtuellement dans l'épisode, en se projetant dans les pensées de son architecte Dinocrate. Dans la version historique, il fondera plusieurs autres Alexandrie dans toute la partie asiatique de son empire. Et à force de côtoyer les tribus locales, il adoptera leurs rites orientaux, tentant aussi de les faire adopter à sa cour, ce qui poussera nombre de ses soldats à la révolte (ép. 11). Alexandre, en tuant Darius, devient le nouveau roi perse dont il adopte le costume et le cérémonial (ép. 11).

Toujours en Égypte, lors de sa visite à l'oracle d'Ammon (Zeus pour les Grecs), celui-ci lui prédit qu'il régnera sur le monde (ép. 9). Dans la version historique, l'oracle appelle Alexandre « fils de Zeus » (Olympias le dit aussi à son fils, ép. 6 & 7); Alexandre finit par se prendre pour un dieu (il le dit lui-même, fin de l'ép. 10). En prenant la coutume perse, il oblige ses hommes à se prosterner devant lui (la proskynèse), ce que seuls les Perses font.

En effet, la prosternation pour les Grecs ne s'effectue que devant la statue d'un dieu, et pas devant un mortel, symbole d'impiété. Alexandre est en proie à l'hubris grec, synonyme d'excès et de démesure pour l'homme qui veut se montrer à l'égal d'un dieu (ép. 11), et qui encourt la vengeance divine (qu'il surmonte). Il revient mystérieusement à la raison (ép. 12), après avoir échappé de justesse à une double tentative d'assassinat dont son médecin Philippe était en partie complice (véridique aussi sur ce dernier point), et à un incendie.

La fin d'un mythe...

Du personnage animé d'Alexandre, on en retient un être curieux, mystérieux, très sombre et menaçant, froid, magnanime et philosophe. Le personnage historique était tout aussi philosophe, mais plus fin tacticien, moins sombre (d'humeur plus festive que dans la série), et beaucoup plus proche de son armée et de ses hétaïroi.

À la fin de la série, Alexandre se lance dans l'invasion de l'Arabie. Il n'en est rien dans la réalité car il meurt lorsque l'armée est sur le chemin du retour, Roxane n'a pas encore accouché. Il a alors 33 ans, et décède de maladie. Et contrairement à ce qui est écrit sur la jaquette de l'éditeur français (Kaze), Alexandre n'est pas un empereur, mais un roi. En effet, il n'y a pas d'empereur autour du bassin méditerranéen avant les Romains, car même Darius qui détenait un véritable empire se nommait lui-même le « Grand Roi ».

Alexandre est mort très jeune, coupé dans ses élans et projets de conquêtes. Les scénaristes de la série ont certainement voulu le laisser continuer sur sa lancée, et c'est certainement pour cette raison que la perspective future de nouvelles invasions en Arabie a été choisie : de cette façon, pour tous les spectateurs, Alexandre sera resté un héros conquérant invincible jusqu'au bout.

Joanna Melodista

Remerciements à Lacton.

1 – Diogène, philosophe pour qui le bonheur consistait à satisfaire les nécessités naturelles : manger, s'habiller, dormir le moins coûteusement possible, en se débarrassant de toutes ses possessions.

2 – Noeud gordien : Selon la légende, de berger, Gordios devint roi, et il remercia Zeus en lui consacrant le char qui l'amena dans cette ville, qui prit son nom. Un oracle décréta que celui qui pourrait défaire le noeud en écorce qui reliait le joug au timon deviendrait le maître de l'Asie.

Quelques éléments de bibliographie :

Histoire d'Alexandre. L'Anabase d'Alexandre le Grand et l'Inde, Arrien, Ed. De Minuit.

Vies des hommes illustres II : vie d'Alexandre le Grand, Plutarque, Bibliothèque de la Pléiade.

Dictionnaire de l'Antiquité, Université d'Oxford, coll. Bouquins, éd. Robert Laffont.

Le monde hellénistique, P. Lévêque, (Introduction), coll. U², Armand Colin.

Histoire politique du monde grec antique, M-Fr. Baslez, (chap. 10), coll. Fac, éd. Nathan université.

Problèmes de la guerre en Grèce ancienne, ss la dir. J.-P. Vernant, EHESS, Points Seuil.

Guerres et sociétés, coll. Clefs Concours, éd. Atlande.

▽ Cassandra fascinée par le guerrier, et Roxane amoureuse de l'homme



HYBRIDATION DES IMAGES

Entre les 2 et 4 février, la Cinémathèque de Toulouse a fêté ses 40 ans en organisant un colloque sur l'hybridation des images, s'intéressant aux liens entre cinéma, jeu vidéo et animation. Une rencontre passionnante dont vous trouverez un compte rendu complet sur notre site : *www.animeland.com*.

Rencontre avec Peter Chung

EN SEULEMENT TROIS ŒUVRES, PETER CHUNG S'EST CRÉÉ UN NOM ET UNE RÉPUTATION INTERNATIONALE. AVEC AEON FLUX, UNE ŒUVRE CYBERPUNK DÉLIRANTE ET AMBITIEUSE. SUR ALEXANDER, OÙ IL A PROUVÉ SA MAÎTRISE DU CHARACTER-DESIGN EN DONNANT VIE AUX HÉROS DE L'ANTIQUITÉ. ET AVEC MATRICULÉ, LE SEGMENT LE PLUS LONG DE ANIMATRIX. SANS LANGUE DE BOIS NI COMPLAISANCE, PETER CHUNG NOUS A PARLÉ DE SON PARCOURS.

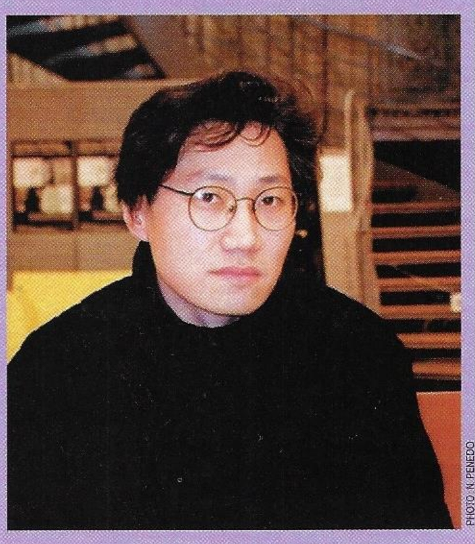


PHOTO : K. PENEDO

Le réalisateur coréen, d'origine américaine, avait fait le déplacement en France pour participer à la conférence de Toulouse sur l'Hybridation des Images (voir encadré). Malgré un emploi du temps chargé, il n'a pas hésité à prendre de son temps pour nous offrir cette interview… dans un français parfait !

***AnimeLand :** Avant de rentrer dans le vif du sujet, expliquez-nous où vous avez appris à si bien manier le français ?*

Peter Chung : (*sourire timide*) Eh bien, je suis né en Corée où j'ai passé mes premières années. Mais mon père était ambassadeur et à cause de son métier, notre famille a beaucoup voyagé, notamment aux États-Unis. Mais pendant deux ans, nous avons vécu en Tunisie, où j'étudiais au lycée français. Depuis, je n'ai pas oublié la langue…

***AL :** Et malgré ces déplacements, pouviez-vous voir des dessins animés ?*

PC : Bien sûr. Petit, en Corée, je découvrais les films de Disney. En les voyant, je me disais « Je ferai ce métier un jour » (*sourire*). Pour moi, tout dessiner à la main et créer un film d'animation, voilà ce que j'appelle une technique absolue… J'ai découvert l'animation japonaise plus tard, notamment pendant mes années aux États-Unis. Par rapport à un Disney, le travail se révélait plus simpliste : les regarder m'a aidé à comprendre comment un dessin animé se construisait. À cause du nombre réduit de cellulos, le dessin était plus expressif… l'*anime* de *Tiger Mask* m'a entre autres aidé à me forger un style[1]. La force de l'image, plus forte qu'un film *live* ou un Disney, m'a beaucoup inspiré. Et puis, dans l'animation japonaise, l'ambiguïté des personnages les rend plus intéressant que dans les œuvres américaines.

***AL :** Votre premier travail connu,* Aeon Flux, *a été réalisé pour le territoire américain. Comment ce projet a-t-il vu le jour ?*

PC : Avant de travailler dessus, je suis rentré chez Disney où j'ai travaillé pendant deux ans, au milieu des années 1970. Mon rôle consistait à concevoir et développer des projets d'animation. Mais les miens se sont toujours vu refusés, faute d'argent…

Comme je ne pouvais m'exprimer, je suis parti. À la fin des années 80, les chaînes américaines du câble comme MTV commençaient à créer leurs propres émissions. Ils ne voulaient pas de programmes conventionnels, mais quelque chose de plus surprenant. J'avais déjà créé des épisodes d'*Aeon Flux* diffusés en France dans l'émission L'œil du Cyclone sur Canal +. MTV a aimé et m'a acheté 30 minutes de programme.

©D.R.

© 1996 MTV NETWORKS

△ *Aeon Flux* aura permis à Peter Chung de se faire connaître auprès des Japonais et des Américains

▷ Une vidéo de l'*anime* est sortie en France (ici, jaquette américaine)

◁ ▽ Une version *live* d'*Aeon Flux* a été mainte fois annoncée, mais devrait finalement être tournée prochainement avec Charlize Theron dans le rôle principal



***AL :** L'œuvre a-t-elle été bien reçue aux États-Unis ?*

PC : Pas vraiment ! À l'origine, les épisodes d'*Aeon Flux* duraient aux alentours d'une demi-heure, mais la chaîne voulait des histoires de 5 minutes pour pouvoir les diffuser en boucle, et avoir un programme moins cher. Il m'a donc

fallu refaire tout à zéro. J'avais de toute façon peu d'argent à ma disposition. Le programme est vite devenu culte, mais la série a fini par s'arrêter. Je regrette d'avoir eu si peu de moyens et de liberté sur ce projet…

AL : *Que vouliez-vous faire passer comme idées sur cette série ?*
PC : Quand vous créez un programme pour la télé, vous devez passionner le spectateur : il ne doit pas zapper. J'ai donc imaginé une mercenaire habillé de cuir, suffisamment sexy pour attirer le spectateur. Ensuite, chaque épisode étant court, je le noyais sous l'action. Les scènes d'action sont faciles à réaliser et elles maintiennent l'intérêt du spectateur. À chaque épisode, les personnages d'*Aeon Flux* pouvaient mourir. Tout cela était plutôt ironique car le but du jeu, pour le spectateur, consistait à deviner comment ils allaient mourir ! De plus, le programme étant diffusé en boucle, je me devais de créer des segments complexes ne révélant leur sens qu'au fur et à mesure des visions. Mon but ultime était de créer une œuvre ne devant rien au cinéma, au théâtre ou à la littérature, mais pure dans sa conception. Une œuvre inadaptable sur un autre support que l'animation.

AL : *Parlez-nous maintenant d'*Alexander.
PC : Certains épisodes d'*Aeon Flux* ont été animés au Japon. La production de Madhouse en a vu quelques-uns et mon travail leur a plu. Ils sont venus me voir pour me demander si j'accepterais de travailler avec eux. Comme je suis fan de leur travail, notamment du réalisateur KAWAJIRI Yoshiaki (*Vampire Hunter D*, NDLR), je me suis empressé d'accepter ! Pour moi, il s'agissait d'un véritable honneur. J'en profite pour préciser qu'*Alexander* étant une série inhabituelle pour le marché japonais, les gens de Madhouse cherchaient un *character-designer* au style tout aussi inhabituel.

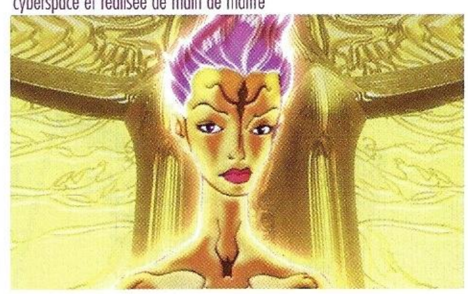
AL : *Justement, pouvez-vous nous parler précisément de votre fonction sur la série ?*
PC : Je me suis occupé du *character-design,* mais aussi des décors. (*soudain pensif*) Vous savez, aux États-Unis, les gens considèrent mon style comme étant grotesque ! Je ne suis guère populaire, là-bas… Pour en revenir à *Alexander*, la série m'a réclamé beaucoup de travail. Les gens de Madhouse ont souhaité me confier la réalisation sur 1 ou 2 épisodes, mais j'ai refusé : le genre Péplum ne m'attire pas, je ne le trouve pas plaisant à dessiner car il y a trop de combats. Au Japon, les séries se font en effet avec peu de cellulo. L'image paraît donc saccadée. Moi, j'aime justement travailler avec beaucoup de cellulos. Donc, j'ai refusé.

AL : *Avant de vous investir dans la série, connaissiez-vous l'histoire d'Alexandre le Grand ?*
PC : Non, je n'ai jamais étudié cette période durant ma jeunesse. Lorsque le scénario m'a été communiqué, je lui ai trouvé un côté fantastique très poussé. « Mais où ont-ils été chercher cela ? », me suis-je demandé. J'ai alors lu beaucoup de livres sur la vie de ce conquérant, et après m'être fait ma propre culture sur le sujet, j'ai réalisé à quel point le travail d'ARAMATA Hiroshi (le scénariste du roman ayant inspiré la série, NDLR) était très respectueux de l'histoire d'Alexandre.



△ Peter CHUNG a eu un grand contrôle sur *Matriculé* car les frères WACHOWSKI étaient très occupés par le tournage de *Matrix II* et *III* et n'avaient pas le temps de superviser son film

▽ Ce court métrage comporte une séquence se déroulant dans le cyberspace et réalisée de main de maître



AL : *Comment avez-vous conçu les* designs *des personnages ? Vous êtes-vous basé sur des documents historiques ?*
PC : Au début, oui. J'ai fait des recherches sur l'habillement grec et macédonien. Mais, quand le réalisateur a vu mes premiers croquis, il m'a lancé un « Trop réaliste ! ». En fait, il ne voulait pas quelque chose de conforme à la réalité historique. Cela m'a étonné car je trouvais le style de l'époque fabuleux.



△ À noter que CHUNG a pu travailler sur le projet parce qu'un réalisateur nippon s'est désisté à la dernière minute !

AL : *Les arrière-plans d'*Alexander *ont un style vraiment particulier.*
PC : J'ai réutilisé la technique employée sur *Aeon Flux*. Je trace les décors comme des lignes. Ainsi, le personnage se trouve comme mêlé à lui. Il existe une sorte de symbiose entre le personnage et le décor sur lequel il se meut.

AL : *Vous êtes-vous inspiré de l'esthétique* comics *pour dessiner les armures des personnages ?*
PC : (*Étonné*) Non, vraiment pas. En fait, je me suis plus inspiré de la BD européenne, notamment de MOEBIUS. Dans ses BD, il y a toujours une grande clarté de l'image. Son style est descriptif : il offre une description claire d'un événement et pas seulement l'évocation d'une atmosphère… Je ne sais pas si je suis très clair ! (*rires*)

AL : *Lorsque l'on regarde vos personnages, on note qu'ils ont toujours un aspect félin et aussi androgyne.*
PC : Vous savez, l'homosexualité fait partie de la culture gréco-macédonienne[2]. Alexandre était homosexuel et les autres personnages ont tous cette charge homo-érotique… Quant au fait que j'emploie ce style graphique… Hum, pour moi, il est naturel de dessiner les personnages comme cela. Lorsque je pense aux héros, je les vois comme des danseurs. Les mouvements du corps sont primordiaux. Je me concentre toujours sur les détails de leur morphologie et j'ai à cœur de bien travailler leur expression corporelle pour faire passer l'émotion. Sur *Alexander*, j'ai insisté là-dessus, mais au final, nombre de mes croquis n'ont pas été exploités. J'avais ainsi pensé à nombre d'expressions pour Alexandre, mais le réalisateur a souhaité lui donner un aspect monolithique. Le héros japonais doit rester stoïque.

AL : *Pour terminer, sur quoi travaillez-vous aujourd'hui ?*
PC : Sur un projet secret. Un studio hollywoodien m'a contacté pour réaliser une version animée d'un de ses films, dans le même esprit qu'*Animatrix*[3]. L'*anime* sortira cet été avec le film. Il ne s'agit pas d'un projet personnel, mais d'un travail de commande. Une fois cet *anime* américain sorti, je m'attellerai à un projet qui m'est cher et sur lequel je travaille depuis plusieurs années. Il s'agira d'un long métrage, la concrétisation de tous mes travaux précédents. Ma réalisation ultime.

◁ *Alexander*, produit par la Madhouse, a permis à Peter CHUNG de travailler avec un studio qu'il admirait

Propos recueillis par Nicolas PENEDO

Remerciements à l'équipe de la Cinémathèque de Toulouse, ainsi qu'à Peter CHUNG.

1 — Voir AL n°73 et 74.

2 — En effet, les Grecs et les Macédoniens concevaient le rapport sexuel avec une femme comme nécessaire au peuplement de la Cité, mais le plaisir se vivait quant à lui entre hommes.

3 — Voir AL n°93.

Pour tout savoir sur le Manga, abonnez-vous :



Recevez directement chez vous les 6 prochains numéros du Virus Manga et économisez 7,80 €

Actuellement en kiosque
Le Virus Manga #02
Mars / Avril

Le Virus Manga #01
Janvier / Février

Le Virus Manga #03
Mai / Juin
en kiosque le 20 avril

Pour plus d'informations retrouvez-nous sur le site **www.levirusmanga.com**

Je commande les anciens numéros du Virus Manga : ❑ n°1 : 3,90 € ❑ n°2 : 3,90 € ❑ n°3 : 3,90 €
Les frais de port sont inclus pour la France métropolitaine, pour l'étranger et les DOM-TOM, rajouter 0,90 € par numéro commandé.

❑ Je m'abonne au Virus Manga pour les 6 prochains numéros dont 2 offerts à partir du mois de : ____________
au prix de 15,60 € pour la France métropolitaine et 19,20 € pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Code Postal : ____________ Ville : ______________________

Pays : ______________________ Date de naissance : ______________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'Anime Manga Presse, à : Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14, rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20.



Sorcieres

Les sorcières enflamment très souvent l'imagination. On les représente souvent vieilles et affreuses en Occident, en rapport avec les contes ou l'image démoniaque que voulait bien en faire la religion catholique. Mais l'on constate que c'est le caractère magique, fantastique et souvent lié à la nature qui est développé dans les dessins animés japonais. Des *Magical Girl,* dont beaucoup se souviennent avec *Minky Momo* (*Gigi*) ou de nombreux titres diffusés sur La Cinq dans les années 80 (*Creamy*, *Emi magique*, *Pelsia*), aux sorcières plus classiques avec balais et chapeaux pointus (*Magical Doremi*), il n'y avait finalement qu'un pas à franchir pour d'autres récits magiques inédits en France, que l'on vous présente ici sous la forme de deux titres : *Maho Tsukai Tai* et *Someday's Dreamer*. Nous vous proposons donc un petit survol de ces créatures souvent craintes.

Tout cela pour mieux vous présenter Kiki, la jeune sorcière du film de MIYAZAKI Hayao qui vous donnera sans doute des envies de hauteurs lors d'une providentielle vision au cinéma !

Youli

Sorcieres

Petit voyage au pays des balais volants

CHEZ NOUS, LES SORCIÈRES ÉVOQUENT UNE FIGURE TRÈS FAMILIÈRE DONT LES CARACTÉRISTIQUES PHYSIQUES SONT ON NE PEUT PLUS CLAIRES. MAIS QU'EN EST-IL À TRAVERS L'IMAGINATION DES JAPONAIS ?

Lorsqu'on entend le mot sorcière, on ne pense jamais qu'il s'agit tout simplement, comme le disait Jules MICHELET[1], de l'unique médecin du peuple pendant un millénaire. En effet, la sorcière n'est rien moins qu'une femme instruite dans divers domaines inconnus du commun des mortels, ce qui lui confère une aura de magicienne. Alors qu'on devrait avoir le plus grand respect pour leur science transmise de génération en génération, ces femmes, en marge de la société à cause de l'intérêt mêlé de crainte qu'elles inspirent, se sont vues martyrisées. Ce fut le cas au moment de l'Inquisition, alors que les Catholiques se sont mis à chasser et torturer tous ceux qu'ils qualifiaient d'hérétiques. Les sorcières sont ainsi brûlées vives pour l'absurde idée qu'elles ne pouvaient posséder leur savoir qu'à travers un pacte conclu avec le Diable. C'est bien connu, la femme est impure et stupide : comment pourrait-elle posséder une connaissance plus grande que celle d'un prêtre, sans avoir eu l'outrecuidance de copuler avec le Malin ? D'après Jean BODIN, démonologue et juriste du XIII[e] siècle, la sorcière renie Dieu, blasphème et adore le Diable. Elle se nourrit de chair humaine et de pendus, ne respecte aucune loi, est adepte de l'inceste et use de poisons et de sortilèges !

La vision primitive de la sorcière qui, autrefois, était le symbole de la femme parfaite associant Aphrodite (déesse grecque de l'amour et de la beauté), Circée (la magicienne ayant pris Ulysse dans ses filets) et Cassandre (qui reçut d'Apollon le don de prédire l'avenir), a pris une direction nettement moins idyllique.



△ *Magical Doremi*, des sorcières-*magical girls* modernes et colorées

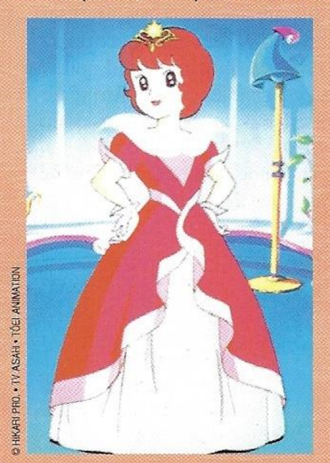
Habituellement, on la représente repoussante, vieille et édentée, toute de noir vêtue avec un grand chapeau usé posé sur une chevelure blanchâtre et filasse. Vivant dans la misère parce qu'elle est rejetée par ses semblables à cause de son apparence mystérieuse et fantasque, elle est souvent infirme et arbore fièrement un horrible nez purulant. Elle persécute ceux qui vont sur son territoire, leur jette des sorts pour se faire respecter. Dans son chaudron, elle prépare d'affreuses mixtures où se mêle tout ce qu'on peut imaginer de plus atroce, et elle use de formules magiques puisées dans d'antiques grimoires poussiéreux. Pour se déplacer, elle monte sur un balai. La légende rapporte que c'est le Diable qui le lui a donné lors de son premier Sabbat. Le plus souvent, il est en rameau de genêts et est enduit d'un onguent. Une autre tradition vient des premiers sorciers pourchassés en France à Arras, les Vaudois. Pour aller à leur Vauderie (autre nom donné au Sabbat, également appelé Synagogue par antisémitisme), ils s'oignaient le corps d'un onguent avec une petite baguette qu'ils enfourchaient.

Terminologie

Le mot magie vient de *magdin*, un terme chaldéen signifiant science. Les savants de l'époque se sont réunis pour créer une école, un ordre secret leur permettant de faire perdurer leur savoir tout en échangeant leurs connaissances. La magie devient ainsi liée au mystère. C'est en Thessalie (Grèce), pendant l'Antiquité, que l'on distingua magies noire et blanche. Cette région était connue pour ses prodiges magiques et deux

MAHÔTSUKAI SALLY

Sally est la première sorcière à être apparue dans un dessin animé au Japon en 1966. Les premiers épisodes étaient même en noir et blanc. Son créateur est le *mangaka* YOKOYAMA Mitsuteru (*Giant Robo*, *Tetsujin 28*). La Tôei a réalisé 109 épisodes pour la première série, mais c'est la seconde, datant de 1989, qui fut diffusée dans le Club Dorothée. Seuls 51 épisodes furent doublés (l'épisode 40 fut malencontreusement perdu). On peut actuellement retrouver cette seconde série sur Mangas depuis le 27 février. Pour l'anecdote, MIYAZAKI a travaillé sur les épisodes 77 et 80 de la première série en tant qu'animateur-clé.



La seconde série débute alors que Sally doit être couronnée reine d'Astréa, mais elle ne sait pas encore que cela implique de ne plus jamais retourner sur Terre auprès de ses amies. Découvrant cette horrible condition, elle accepte de faire son devoir, mais le père de Yoshiko (Patricia) vient d'avoir un accident et cette dernière demande de l'aide à son amie magicienne. Déchirée, Sally décide de tenir sa promesse et retourne sur Terre en laissant à Robin et Polon, les deux sorciers miniature qui l'accompagnent, le soin de la couvrir. La supercherie est dévoilée et Sally décide de rester sur Terre ; malheureusement, elle est obligée d'effacer la mémoire de ses amies qui ne doivent plus savoir qu'elle est une sorcière.

écoles s'y opposaient : le culte solaire où des mages officiaient pour les dieux, et le culte lunaire où des sorcières utilisaient des bêtes et des éléments naturels dans un but démoniaque.

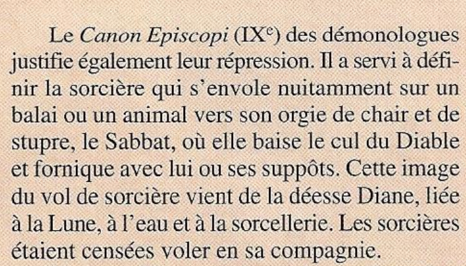
Il existe diverses magies : naturelle (employant plantes, animaux, minéraux…) que l'on peut rapprocher du shamanisme et de la "sorcellerie" à la japonaise (*Shaman King*, *Princesse Mononoké*…) ; rituelle qui peut être divine — bien que destinée à entrer en contact avec Dieu, elle a tout de même été poursuivie par l'Inquisition — ou démoniaque (la Goétie associée à Satan) ; céleste (astrologie) ; la nécromancie (art de faire parler les morts) et l'alchimie (transmutation des métaux en or).

La sorcellerie, précisément, est apparue au XIIe siècle. Elle découle de sorcier, mot datant du VIIIe dérivant du latin *sors*, technique de consultation des dieux.

MAJOKKO MEG-CHAN

Série de la Tôei datant de 1975 et comptant 78 épisodes, *Meg* a été diffusée partiellement dans le Club Dorothée. Sa particularité est d'avoir été designée par ARAKI Shingo (*Saint Seiya*).

Meg est en passe de devenir reine au pays des sorcières, mais elle doit réussir un dernier examen. Pour ce faire, elle est envoyée sur Terre chez une famille dont la mère est une sorcière également, qui a choisi de rester parmi les humains et a épousé l'un d'entre eux. Pour que son mari et ses enfants Rabi (Robin), le garçon, et Apo (Pauline), la fille, ne se doutent de rien, Kanzaki Mami leur fait croire que Meg est l'aînée revenue d'Amérique. Cette dernière, peu habituée à vivre dans une "famille", va devoir découvrir les sentiments humains et chercher à aider son prochain. Elle a une rivale qui cherche, elle aussi à accéder au trône, None, une jeune femme à la peau bleue qui est recueillie par la rivale de Mami. Ces dernières ressemblent plus à la sorcière telle qu'on la conçoit (mauvais caractère, air intrigant…), mais une forme de respect va s'instaurer entre les deux "ennemies". Pour surveiller leurs faits et gestes, un affreux sorcier, aussi bête que laid, une chatte et un corbeau vont les suivre comme leur ombre.

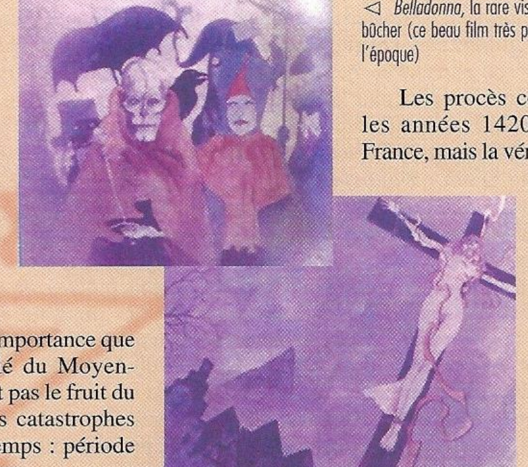


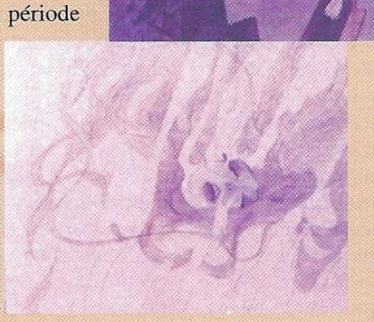


© OMOCHABAKO • TV ASAHI / TÔEI ANIMATION

Histoire de sorcellerie

L'Inquisition religieuse ne pratiqua la chasse aux sorcières que de 1484 à 1520. À partir du XVe, ce fut la justice laïque (les démonologues) qui reprit le flambeau ! Jusque fin XVIIe, des milliers de bûchers furent allumés sur les places publiques dans toute l'Europe. Au début, il existait tout de même une certaine résistance ; les premières accusations étaient d'ailleurs dirigées contre des ecclésiastiques, mais ce n'est qu'au début du XVIIe que l'on a commencé à mettre en doute le crime de sorcellerie.





© MUSHI PRODUCTION - NIPPON HERALD



◁ *Belladonna*, la rare vision d'une sorcière sur son bûcher (ce beau film très particulier est sorti en France à l'époque)

Satan n'a pris de l'importance que dans la seconde moitié du Moyen-Âge. Cette période n'est pas le fruit du hasard. De nombreuses catastrophes (épidémies, mauvais temps : période froide qui a fait se rapprocher rats et loups des villes, Guerre de Cent Ans…) accablaient les gens. D'autre part, femmes et commerçants prenaient plus d'importance et l'on commençait à se détourner de la religion catholique (dépravation et abus de celle-ci, grand schisme, hérésie, réforme protestante). Les gens se tournaient vers la sorcellerie et les guérisseurs. Cette succession de malheurs pour les croyants ne pouvait plus être le seul fait de Dieu pour les mettre à l'épreuve. Il fallait l'intervention de maléfices et du Prince des Ténèbres pour les justifier. Les sorcières devinrent les boucs émissaires. Toutes celles qui avaient mauvaise réputation étaient suspectes (vieilles, laides et trop jolies se voyaient accusées, jusqu'aux sages-femmes et aux guérisseuses). De même, les veuves, qui n'étaient plus soumises à un mari et gagnaient de la liberté tout en voyant leur statut social régresser, étaient suspectées.

Les procès commencèrent dans les années 1420 dans l'Est de la France, mais la véritable chasse débuta lorsqu'une bulle fut constituée par le pape Innocent VIII en 1484.

Afin de bien définir la chasse aux sorcières officielle, un certain nombre de règles ont été édictées pour justifier leur persécution. Il existe notamment un « livre de chevet » de l'Inquisiteur : le *Malleus Maleficarum*, ou *Marteau des sorcières*, qui fut le "bréviaire" des chasseurs pendant deux siècles en Europe (1484-1669). Tout juge se devait de le posséder. Il y était dit que la sorcière avait fait un pacte avec le Diable et les preuves de sa culpabilité étaient démontrées lorsque deux conditions étaient remplies : le sort de taciturnité (la sorcière, grâce à une amulette offerte par le Malin, restait muette sous la torture) et la marque du Diable (une région du corps insensible). Il faut bien imaginer avec quelle précision et assiduité les juges s'acharnaient avec des aiguilles à trouver cette dernière. La torture systématique a donné d'excellents résultats. Mis au secret et habilement interrogés, rares étaient ceux qui parvenaient à résister à ce "jeu" bien rodé. De plus, lorsqu'ils craquaient, ils dénonçaient d'autres personnes, ce qui avait un effet « boule de neige ».

Le *Canon Episcopi* (IXe) des démonologues justifie également leur répression. Il a servi à définir la sorcière qui s'envole nuitamment sur un balai ou un animal vers son orgie de chair et de stupre, le Sabbat, où elle baise le cul du Diable et fornique avec lui ou ses suppôts. Cette image du vol de sorcière vient de la déesse Diane, liée à la Lune, à l'eau et à la sorcellerie. Les sorcières étaient censées voler en sa compagnie.

Plus que l'image noire de la sorcière, c'est celle de l'Inquisiteur qui a marqué les esprits des Japonais. Il n'y a qu'à voir la violence dont leurs *alter ego* font preuve dans le *manga Testarotho* publié par Soleil, ou bien la façon toute particulière de comprendre la religion catholique des X Laws de *Shaman King* pour ne pas regretter de ne pas avoir connu cette période peu glorieuse de l'histoire !

Interprétation

Curieusement, la figure traditionnelle de la sorcière est très rarement reprise dans les *anime*, alors qu'elle est allée jusqu'aux États-Unis à travers le passé mouvementé de la ville du Massachussets, Salem, où il existe un musée dédié à la sorcière telle qu'elle est décrite plus haut suite à un tragique événement du passé. D'autre part, l'animation japonaise n'a pas pu ignorer la représentation qu'en a fait Walt DISNEY dans *Blanche-Neige*. Dans ce dessin animé, on peut s'interroger sur la naïveté de l'héroïne qui n'a pas hésité une seconde à faire confiance à la reine transformée lorsqu'elle cherchait à lui faire manger sa pomme empoisonnée. N'importe qui aurait préféré fuir en hurlant à la vue de cette horrible vieille au regard chaffoin et aux ongles crochus !

Eh bien, il est très rare de trouver un personnage similaire dans un *anime*. Au contraire, les premières sorcières ayant bénéficié de l'animation sont de gentilles fillettes qui mettent leurs pouvoirs au service des humains. En France

MAHÔJIN GULGUL

Kukuri est une sorcière de 13 ans qui utilise la magie noire Gulgul qui peut faire appel à des dieux, des monstres, produire du feu, etc. C'est la dernière survivante du légendaire peuple Megmeg. Elle a été abandonnée sur le pas de la porte d'une sorcière qui l'a élevée. Un beau jour, le jeune Nike, un apprenti chevalier envoyé en mission par son père (qui aimerait qu'il soit le légendaire guerrier d'une prophétie) croise sa route. Tous deux vont perfectionner leur magie en traquant le démon Giri qui vient de ressusciter après 300 ans.

Le *manga* d'origine, inspiré des RPG, est dessiné par ETO Hiroyuki et compte treize tomes pour l'instant. Il est publié dans Shônen Gangan. Deux séries animées par la Nippon Animation en découlant ont vu le jour : *Mahôjin Gulgul* (45 épisodes) et *Doki doki densetsu Mahôjin Gulgul* (26 épisodes), ainsi qu'une OAV *Mahôjin Gulgul Gekijoban tenkomori special*. Une œuvre divertissante au très joli graphisme qu'on aimerait bien découvrir en France.



comme au Japon, on pense tout de suite à Sally la petite sorcière et à Meg, toutes deux apparues dans le Club Dorothée. Il s'agit en réalité d'un sous-genre des *magical girls* mais pour lequel le terme de sorcière est relativement explicite. Toutes deux se déplacent sur un balai et usent de magie avec bon cœur. On peut remarquer que la mauvaise image de la sorcière transparaît davantage à travers le personnage de None, la rivale de Meg. De même, le personnage de NAGAI Gô (adepte des œuvres glauques et en rapport avec les démons) Magic Tickle s'en rapproche également à cause de son mauvais caractère et sa propension à agir inconsidérément. Toutes ces sorcières se retrouvent sur un parcours initiatique. En aidant les autres, elles "passent" leur examen de sorcellerie tout au long de la série. Ce rite initiatique n'a plus rien à voir avec les folles nuits de Sabbat… L'initiation de Kiki, par exemple, va lui montrer que la vie n'est pas tout rose, mais qu'avec de la volonté et l'envie d'aider son prochain, tout peut devenir plus joyeux. Cette petite sorcière au traditionnel costume noir montre bien qu'elle est une petite fille comme les autres avec quelques pouvoirs en plus. Mais pour elle, les choses ne sont pas faciles, notamment pour s'intégrer. Comme toujours, ses capacités de sorcière apportent un certain respect mêlé de crainte. Son arrivée dans la ville où elle a choisi de s'installer prouve que l'on n'est pas prêt à l'accueillir à bras ouverts. Il lui faudra faire ses preuves pour qu'elle devienne quasiment une idole. En général, on retrouve l'idée de bannissement et de différence. Souvent, la sorcière ne doit pas révéler ses pouvoirs. Par exemple Sally, au début de la seconde série doit effacer la mémoire de ses amies qui ne doivent pas connaître ses pouvoirs. Comme si cela mettait en danger sa situation. Être sorcière signifie faire partie d'un clan secret, d'un autre monde régi par de nombreuses règles qu'il faut respecter (*Magical Doremi*). Ce ne sont quasiment[2] que dans les *anime* d'*heroic fantasy* (*Slayers*, *Lodoss*, *GulGul*, *Scrapped princess*…) que la magie fait partie des mœurs communes. Dans ce cas, la sorcellerie n'est pas une science à craindre, mais plutôt une bénédiction qui permet de se défendre contre divers fléaux, même s'il arrive qu'au contraire elle en soit responsable, notamment dans *Lodoss*, avec Karla et Vagnard. Ces *anime* sont d'ailleurs propices aux affrontements magie blanche / magie noire.

Alors que la grande majorité des *anime* traite de la sorcellerie sur un registre guilleret et véritablement "magique", on peut tout de même trouver de rares exemples plus sombres. Curieusement, le plus fidèle, et pour cause, est un film de 1973 récemment édité en DVD, *Kanashimi no Belladonna* de YAMAMOTO Eiichi. Il s'agit d'une adaptation érotique de *La Sorcière* de Jules MICHELET. On y retrouve la décente aux enfers de la belle héroïne, Jeanne, visitée par un diablotin lubrique à l'apparence fort suggestive. Cette belle jeune femme persécutée finira même sur le bûcher !

Cette symbolique du feu purificateur apparaît également dans ce qui pourrait devenir une nouvelle référence du genre : *Witch Hunter Robin*. Robin, jeune Catholique élevée dans un couvent en Italie dans la tradition de la chasse aux sorcières possède des pouvoirs pyrotechniques. Elle est la seule de son groupe à maîtriser la magie, ce qui la place sur un pied d'égalité avec les « *witches* » qu'elle traque, au point qu'on peut se demander ce qui la différencie vraiment d'elles. Elle porte de vêtements noirs, arbore un air taciturne qui maintient une certaine distance avec les autres et sait "lire" et "écrire" les symboles ésotériques de sorcellerie. On peut difficilement ne pas penser, en l'observant, à Karen Kasumi, personnage de *X*. Celle-ci est une fervente Catholique qui maîtrise également le feu. Alors que sa mère la traitait de monstre, c'est un prêtre qui a su la comprendre et l'aider à surmonter ses traumatismes. Peut-être par défi, Karen, qui n'est cependant pas une sorcière, a choisi un métier et des tenues qui renvoient à la luxure.

◁ Robin serait-elle une sorcière au service de l'Inquisition moderne ?

Baguette magique (Chappy) et panoplie de sorcière (Magical Doremi) ▽◁

Attributs

Le costume de la sorcière n'est peut-être pas toujours important, mais il permet facilement de l'identifier. S'il s'agit d'une tradition dans Kiki (sa mère est également vêtue de noir), cela permet plutôt de différencier nos apprenties sorcières dans *Doremi*. Chacune porte un costume très coloré. On retrouve le grand chapeau, mais la magie ici ne se concocte pas dans un chaudron ; elle évoque plutôt les boules de chewing-gum ! Elle s'épuise d'ailleurs très vite et cela leur permet d'apprendre à ne pas gaspiller ce bien précieux. Dans cette série, le monde des contes est évoqué à maintes reprises avec par exemple la transformation de la vraie sorcière Majorika en une sorte de grenouille. Guidées par leurs aînées, les héroïnes de la série vont rencontrer d'autres sorcières aux *looks* plus proches de ce qu'on imagine, avec en particulier la rivale de Majorika, Malicia. Dans *Mahôtsukai tai*, les héroïnes se différencient elles aussi par la couleur du costume (le grand chapeau n'est pas oublié, de même que l'indispensable balai). À propos de cet instrument utile, on remarquera qu'Urd d'*Ah ! My Goddess*, même si elle n'est pas sorcière mais déesse, préfère se déplacer sur un aspirateur ! Il n'est pas facile de ne pas tout de suite songer à une sorcière séductrice en voyant ce personnage. L'utilisation de ses pouvoirs d'une manière controversée, ses ascendants de démon et sa fascination pour les tenues outrageuses ne sont pas sans rappeler les sorcières de l'*heroic-fantasy*. Celles-ci n'ont rien à voir non plus avec la vieille chouette rabougrie, mais elles ont la caractéristique d'user de leurs pouvoirs d'une manière ambiguë. La première à venir à l'esprit est Karla, la sorcière grise, comme elle aime à s'appeler. Son âme ne réside plus que dans son diadème, mais elle choisit comme hôtes des personnes faibles et s'approprie leur corps. Elle se vêt alors à son goût : de couleur sombre avec des tenues qui en imposent. Envoûtée par Karla, Laila, la fille de

Nice, n'a rien à voir avec la pure jeune femme qu'elle est en réalité. Karla la transforme en bombe sexuelle aussi froide qu'un glaçon… Cette propension aux vêtements osés mais recherchés est également visible chez l'acolyte de Lyna Inverse, Naga le Serpent qui arbore, en plus de sa poitrine avantageuse, un *look* sado-maso et quelques têtes de mort qui annoncent clairement la couleur ! On remarquera que la petite Chappy, sorcière apparue en 1972 (*Mahôtsukai Chappy*), porte parfois une grande cape noire avec pour accessoires de petites barrettes en forme de crâne fort seyantes. Kukuri (cf. encadré) porte elle aussi une sobre robe noire qui contraste avec son air débonnaire et *kawaï*. Heureusement, son intrigant bâton magique permet de déceler l'étendue de ses pouvoirs d'invocation qui donnent souvent lieu à des scènes d'anthologie. Ceux-ci ne vont pas cesser de croître tout au long de son périple. De son côté, Lina Inverse est une magicienne qui n'est pas tout à fait nette. Malgré sa soif de justice qu'elle ne cesse de proclamer, ses yeux brillent surtout lorsqu'il est question d'argent et elle n'hésite jamais à employer sa magie d'une manière détournée.

△ Naga, le serpent, une sorcière d'*heroic-fantasy* qui se rit d'être chassée ! Ho, ho, ho, ho !

Ce qui est assez surprenant dans cette série, c'est qu'elle met en avant le fait que la sorcière perd ses pouvoirs lorsqu'apparaissent ses règles, ce qui est un écho à une des interprétations données à la soudaine baisse de moral de la petite Kiki. Pour certains, le passage d'enfant insouciant à celui d'adulte prenant conscience de la dure réalité de la vie, donc moment où Kiki devient une "femme", serait responsable de cette déprime passagère. Même si elle retrouve ses pouvoirs, Kiki ne saura plus jamais communiquer directement avec son chat ! Une part de son innocence s'est définitivement enfuie…

Ustensiles indispensables

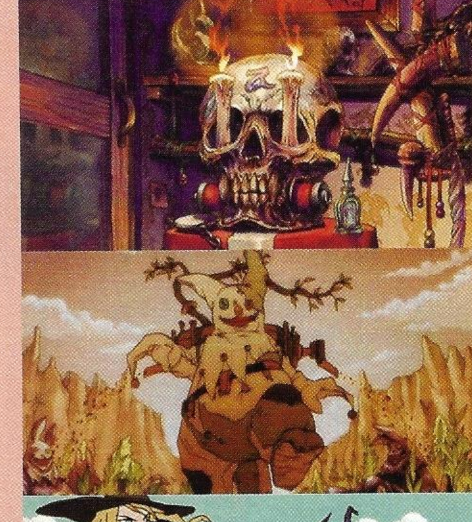
Même si les sorcières à la japonaise sont peu fidèles à notre vision occidentale, elles en utilisent les *items*. Rares sont celles qui n'utilisent pas la bonne vieille baguette magique, mais il y a fort à parier qu'elles n'ont pas été taillées dans une branche de noisetier, la veille de la Saint Jean, avant d'être trempées dans des substances que la décence empêche de nommer ici. Seul le bâton de Kukuri peut s'en rapprocher avec sa forme biscornue et son unique œil peu engageant !

On a déjà parlé du fameux balai, mais sachez que la sorcière peut aussi se déplacer sur divers animaux (boucs…) et notamment le chat (noir de préférence), quand elle ne choisit pas elle-même de prendre cette apparence. En général, le félin est plutôt un animal de compagnie (*Kiki*, *Sally*), mais Robin, le petit sorcier accompagnant Sally, sait se métamorphoser en matou ou en corbeau. On remarquera que c'est également ces deux animaux qui sont les âmes damnées du sorcier extrêmement laid qui suit Meg dans ses aventures.

Les fameuses incantations, assez proches de ce que l'on peut se représenter être tiré de grimoires de magie dans *Slayers* et consorts, relèvent plus de l'Abracadabra chez nos *magical girls*. Morceaux choisis : « *Mahaliku, mahalita yanparayan yan yan…* », Sally ; « *Technica technica sharanra…* », Meg ; « *Apuramahariku maharitakapura…* », Chappy !

La sorcière peut aussi tout simplement faire appel à la symbolique avec amulettes, pentacles, étoiles à six branches appelé sceau de Salomon, etc. (*X*, *Slayers*…). Un des sorts les plus célèbres des sorcières est l'envoûtement, et si l'on ne peut pas véritablement considérer qu'il existe des sorcières au sens occidental du terme au Japon, l'envoûtement et la magie se pratiquent quasiment au quotidien. Qui n'a pas souvenir d'avoir vu dans un *manga* ou un *anime* quelqu'un tenter de maudire une tierce personne à l'aide d'une effigie de paille transpercée par un pieu (*Ranma 1/2*), ou bien

△ Remarquez le pentacle sur le bocal de bonbons magiques (*Puchi Puri Yushi*)





△ *Little Witches*, une série qui promet !

d'empêcher la pluie de tomber en accrochant une petite poupée, ressemblant à nos yeux à un fantôme, à sa fenêtre ? La sorcellerie au Japon n'a pas une mauvaise réputation. Pour les Japonais, le monde est peuplé de dieux et d'esprits (*kami*) qu'il faut traiter avec respect si on ne veut pas en subir les remontrances. Il existe des cas de possession et donc des exorcistes (*Silent Möbius*, *Tôkyô Babylone*), des voyants qui officient dans la rue (les *yumemi*, liseurs de rêves, étant les plus sacrés — cf. *City Hunter* et *X*) et certainement de vieilles femmes aux connaissances ancestrales que la sagesse impose de respecter plutôt que de les bafouer ! Finalement, les Japonais ont certainement la vision la plus pure concernant nos amies les sorcières. Mais peut-être est-elle en train de se pervertir[3] ? En tout cas, elle n'est pas prête de se tarir puisque le Studio 4°C débute ce mois-ci *Little Witches*, une série prometteuse au regard de son *design*.

Diane Superbie

Remerciements à Martine Fassier.

1 — Historien et écrivain français (1798-1874).

2 — Voir article p.52 sur *Someday's Dreamer*.

3 — *Witch Hunter Robin* va-t-il initier une nouvelle vague de sorcières maléfiques destinée aux couche-tard ?

Pour en savoir plus : Musée de la sorcellerie à Blancafort dans le Cher.

- *Les Sorcières fiancées de Satan*, J.-M. Sallmann, Découvertes Gallimard n°57.

- *Le Livre secret des Sorcières*, Katherine Quenot, Albin Michel, illustré par Guillaume Aretos (*Shrek*).

- *Le Livre d'école des Apprenties Sorcières*, Katherine Quenot, Civiello, Albin Michel.



LOVE WITCH

Anju Ai vient d'avoir 13 ans (décidément un âge fatidique !), c'est un moment crucial pour toute sa famille. Celle-ci possède un génome particulier contenant le gène de la sorcellerie. En suivant un rite initiatique à l'âge de 13 ans, toutes les jeunes filles de la famille peuvent réveiller leurs pouvoirs. Cependant, cela ne se passe pas toujours de la même manière et il existe divers types de pouvoirs. Ai découvre qu'elle doit sacrifier quelque chose qui lui est cher. La seule chose qui compte vraiment pour Ai, c'est son jumeau Yû, et la révélation de ses pouvoirs va mettre sa vie en danger. Ai va tout faire pour sauver son frère, alors que celui-ci l'a effacée de sa mémoire. Ai est une sorcière qui se transforme, l'un des plus puissants pouvoirs, tout comme sa défunte mère. Pour sauver Yû, elle va s'engager sur les traces de sa maman.

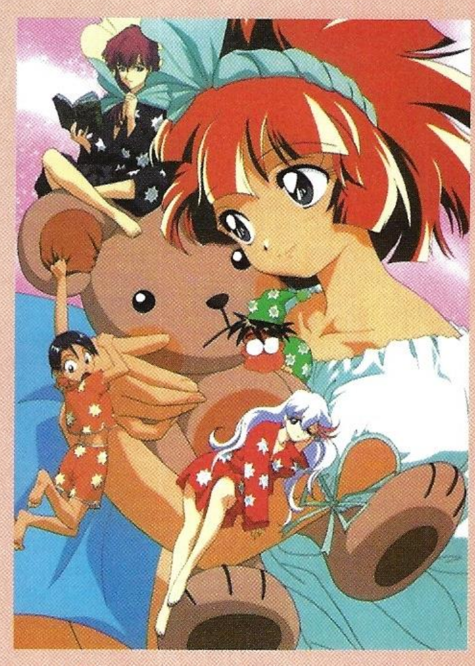
Alors que nombre de *manga* récents prennent prétexte de la sorcellerie pour s'occuper des problèmes de cœur et de relation de ses héros (*Magie Intérieure* d'Iwatari Saki, Delcourt et *Magister Negi Magi* d'Akamatsu Ken, Pika Édition), la nouvelle série de Takeuchi Naoko (*Sailor Moon*) s'intéresse avec plus de densité au thème tout en le modernisant. Un titre qui n'est pas sans rappeler son premier succès, notamment à cause des transformations de l'héroïne. À quand une traduction française ?



Maho Tsukai Tai,
le club des magiciens

ENTRE SCIENCE-FICTION, POUVOIRS MAGIQUES, ACTIVITÉS EXTRA-SCOLAIRES ET PETITES CULOTTES, MAHO TSUKAI TAI S'EST IMPOSÉ COMME UNE SÉRIE D'OAV D'UNE QUALITÉ RARE, ET SA RELATIVE ANCIENNETÉ NE L'EMPÊCHE PAS DE MARQUER LES ANIME FANS.

L'origine de son succès débute avec une série de six OAV, et se voit rapidement étoffé d'une série télé de treize épisodes, format volontairement court pour conserver le mieux possible le soin apporté à l'écriture et à la réalisation, ainsi qu'un *manga* en deux parties réparties sur sept volumes. Le support original est le plus intéressant, en tout cas le plus réussi. Produite en 1995 par Triangle Staff, sous la direction de SATÔ Jun'ichi, cette vision atypique de la sorcellerie mélange à merveille un *fan service* savamment dosé et une invasion extraterrestre qui perturbent les activités du club de magie d'un lycée Japonais.



Aliens, petites culottes et poudre de perlimpinpin

L'ouverture lève le voile sur le ton à venir : on commence par une séquence de plusieurs minutes digne d'*Evangelion*, où les forces des Nations Unies navales et aériennes se révèlent particulièrement inaptes face à une énorme cloche qui a pénétré dans l'atmosphère. Chasseurs et croiseurs disparaissent littéralement, façon David COPPERFIELD, sous l'effet d'un rayon verdâtre, mais seulement en cas d'attaque contre la susdite "cloche". Cette séquence fortement technologique et réaliste est soudain balayée par un générique coloré et beaucoup plus empreint de culture d'*anime fan*, où les personnages principaux sont rapidement caricaturés avec un ton bien plus léger. Complètement décalé, le contexte nous est brièvement exposé grâce à des dessins plutôt naïfs par Sae. C'est une benjamine du club de magie qui nous explique que la "cloche" ne manifeste aucune agressivité, et que les humains se sont progressivement adaptés à voir des grandes sphères noires, les "boules-œils" et d'étranges appareils en plein centre-ville, parfaitement adaptés à s'intégrer au rythme des humains, marquant les feux rouges et évitant tout contact. Seul le club de magie du lycée Kitanohashi semble présenter des velléités et des capacités à affronter la cloche.

Composé de deux garçons et trois filles, armés de balais, de baguettes magiques et de quelques cartes servant à lancer des sorts, le club de magie est une association de jeunes sorciers, prêts à sacrifier leur talent et leur temps libre pour préparer l'offensive contre cet improbable envahisseur.

LES PERSONNAGES

• **Takeo (1) :** Le président du club de magie, dévoué et passionné. Il se détourne souvent de la réalité en se projetant dans une succession de phantasmes totalement inavouables. Il est amoureux de Sae et espère que le respect qu'elle lui porte se changera en amour. Il essaye de profiter de son statut d'aîné et d'en imposer devant les filles à chaque occasion qui lui est donnée.

• **Aburatsubo (2) :** Le numéro 2 du club, androgyne et délicat. Il est amoureux de Takeo, voire attiré sexuellement ! Cependant, son habileté lui donne souvent l'occasion de maîtriser des situations périlleuses.

• **Akane (3) :** Très froide en apparence, elle fait passer ses rendez-vous avec des garçons avant ses obligations vis-à-vis du club, mais elle est souvent fort utile. Surtout très sexy, elle pimente régulièrement les événements et destabilise Takeo.

• **Sae (4) :** Primesautière et motivée, elle semble posséder des pouvoirs plus puissants que tous les autres, mais sa ma-ladresse l'empêche de l'exploiter à sa juste mesure. Son respect sans bornes pour la droitesse qu'elle croit lire dans les frasques de Takeo la transforme en icône de naïveté.

• **Nanaka (5) :** Râleuse avant tout, elle fait office de conscience et de confidente de Sae, et même si c'est à contrecœur, elle suit toujours le groupe dans ses aventures. N'ayant pas tout compris de ce qui se passe autour, elle est très attirée par Aburatsubo. Un vaudeville original !

• **Miyama :** Même si elle ne fait pas partie du club de magie, elle vole régulièrement la vedette à Takeo, qu'elle connaît depuis toute petite, puisqu'il était sa tête de turc. « Capitaine » du club de *mangaka*, elle partage le local du club de magie. Avec un caractère de cochon et une poitrine impressionnante, elle est aussi sexy que cruelle, et Takeo a beaucoup de mal à conserver son sang-froid devant elle.



Sae ne se rend visiblement pas compte de l'effet qu'elle produit même sans utiliser de magie. Nanaka, en revanche, est bien moins naïve et a du mal à charmer Aburatsubo ▷

Un brin de fantaisie, juste un peu de magie…

Le traditionnel poncif du sorcier au chapeau pointu, à la cape, au balai et à la baguette magique est totalement respecté, « *Izati aba meshi nam eto cafe nan !* » doit être prononcé pour activer un sort, mais en dehors de ce folklore catalogué, la sorcellerie telle qu'elle est dépeinte dans *Maho Tsukai Tai* n'a rien de conventionnel. Officialisé au sein d'une activité parascolaire, pratiqué librement et en groupe, elle évoque davantage un liant estudiantin qu'un véritable sacerdoce. Pourtant, les pouvoirs magiques sont là, Takeo et ses comparses parviennent à transformer des extraterrestres en nounours géant ou en paquet de mouchoirs. Au cours de leurs mésaventures, les cinq apprentis sorciers verront que leurs pouvoirs, si insignifiants et difficiles à maîtriser soient-ils, peuvent aussi bien amuser la galerie en faisant apparaître des fanions façon GARCIMORE, que venir à bout d'un envahisseur extraterrestre. Les sorciers de *Maho Tsukai Tai* ne sont pas héréditaires d'une famille déjà *pedigree*, leur différence ne les transforme pas en parias puisqu'ils sont homologués sur la liste des clubs de leur lycée, et pourtant, la sorcellerie n'est pas qu'une simple excuse pour rendre la série plus spectaculaire, car elle est vraiment centrale et crédibilisée. Il faut réunir beaucoup de conditions pour appliquer une formule, la discrétion requise par l'exécution des sorts pose souvent des problèmes, et, comble de bonheur pour les *animefans*, il est très difficile pour une fille de tenir plus de cinq minutes assise sur un manche à balai... Enfin un scénariste sérieux qui s'est posé la question !

◁ Les pochettes des laserdisques japonais sont très tape-à-l'œil, et renferment des posters, des bonus, et 40 minutes de bonheur

une différence quant à la qualité des animations, le *design* en est légèrement simplifié, mais la surprise vient de la psychologie et les relations des personnages qui sont bien plus développés malgré un format réduit. L'histoire se passe après le combat contre les extraterrestres, et hormis un étrange personnage se rapprochant de Sae au fil des épisodes, proposant un fil rouge entre eux, c'est plutôt une excuse pour amener toute une série de situations comiques et sentimentales. Et comme si ça ne suffisait pas, deux courtes séries de *manga* ont été réalisées autour de *Maho Tsukai Tai*, totalisant sept volumes. C'est finalement le parcours inverse de ce qui est appliqué d'habitude au Japon qui s'est produit pour cette série. La mayonnaise a pris puisque une vague de produits dérivés ont été édités, et beaucoup de *cosplayers* furent inspirés par le groupe des héros, aux costumes originaux.

Dominé par un humour frappant et un rythme soutenu, cette série ne souffre pas pour autant d'un *fan service* excessif, et son originalité lui assure une certaine pérennité dans le panthéon des OAV les plus soignées. Éditées depuis peu par le label Manga Vidéo en Espagne, et ayant fait l'objet d'un coffret regroupant les OAV et la série télé aux États-Unis, il serait absurde que *Maho Tsukai Tai* ne finisse pas avec une édition francophone. Aussi absurde que son scénario d'ailleurs…

Meko

Merci à HONGO Kaori.

FICHE TECHNIQUE

- **Année de sortie :** 1996-1997
- **Format :** 6 x 30' (OAV)
- **Production :** Triangle Staff, Bandai Visual
- **Studio d'animation :** Triangle Staff
- **Auteur :** Triangle Staff (concept)
- **Réalisation :** SATÔ Jun'ichi (*Magical Dorémi, Strange Dawn*)
- **Character design :** ITÔ Ikuko (*Sailor Moon S, Princesse Tutu*)
- **Mecha design :** MAEDA Mahiro (*Nadia, Blue Submarine n°6*)
- **Scénario :** SATÔ Jun'ichi, ENDÔ Akinori (*City Hunter, Gunnm*), KONAKA Chiaki (*Lain, Big O, Gasaraki, Hellsing*)
- **Direction Artistique :** KATÔ Hiroshi (*Evangelion, Lain, You're Under Arrest*)
- **Musiques :** ÔSHIMA Michiru (*Kaze no Tairiku, Queen Emeraldas*)

Pour la série télé de 1999 diffusée sur la chaîne Wowow, le *staff* reste pratiquement le même, mais Madhouse vient prêter main-forte.

◁ Akane, la *pin up* de la série, n'a rien à voir avec la fiancée de Ranma : elle est distante et réservée



1 – Sae, dont l'expression de son envie d'apprendre...
2 – ... trouble largement Takeo qui prend ses yeux humides pour de l'amour
3 – À l'inverse de Miyama, qui manifeste ses sentiments pour Takeo en lui faisant des misères depuis sa petite enfance

J'avais une série… abracadabra… j'en ai trois !

Les profits du succès de cette série d'OAV ne semblent pas satisfaire les producteurs, puisque Triangle Staff organise *a posteriori* la production d'une série, assez intéressante, étalée sur treize épisodes. Les laserdisques et les DVD se sont même positionnés dans les dix meilleures ventes. Si les OAV étaient amalgamées autour d'un combat central, et bénéficiaient d'une réalisation impeccable, la série télé marque évidemment

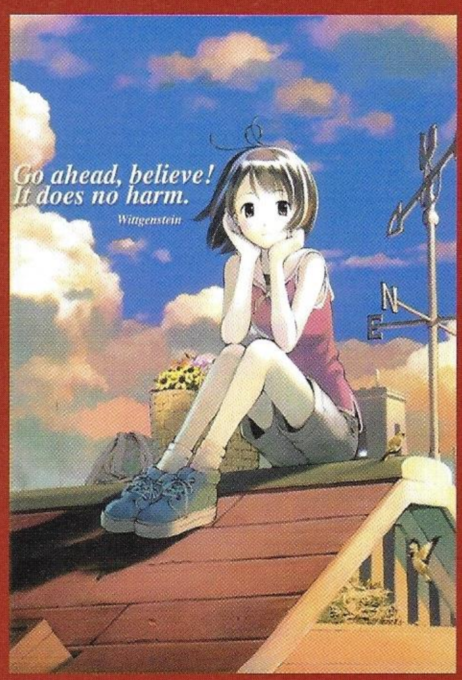


Sorcières

Someday's Dreamer

En y mettant tout son cœur...

PENDANT QUE LE FROID DU TOUT DÉBUT DE L'ANNÉE 2003 ENGOURDISSAIT LE PUBLIC JAPONAIS, CETTE AGRÉABLE SÉRIE RÉCHAUFFAIT AVEC DOUCEUR LES SPECTATEURS D'ASAHI TV. ET SI, VOUS AUSSI, VOUS LAISSIEZ LA JEUNE YUME DISTILLER AVEC DÉLICATESSE UN PEU DE MAGIE DANS VOTRE QUOTIDIEN ?...



△ Une illustration de Yume par Yoshizuki Kumichi, toute en douceur

Par une journée d'été à la chaleur étouffante, une jeune provinciale arrive à Shibuya, l'un des quartiers les plus à la mode de Tôkyô. La demoiselle, joliment nommée Yume (« rêve »), est venue dans la capitale pour suivre un apprentissage... de magicienne. Sous le tutorat bienveillant d'Oyamada Masami, un beau magicien trentenaire au regard triste et languissant tout droit sorti d'un *shôjo manga*, Yume va connaître les joies et les peines de son futur métier, qui consiste à exaucer par la magie les vœux des clients ayant reçu l'approbation du très officiel Bureau de la Magie.

La magie consiste à agir sur les objets (par la transformation, ou la création) ou bien sur les êtres (par des illusions dans lesquelles ces derniers sont plongés) : elle nécessite tact, imagination et sensibilité, des qualités dont notre héroïne ne manque pas. Yume s'installe donc chez Oyamada, et va rencontrer en faisant son apprentissage différents personnages, souvent sympathiques et débonnaires : Kera et Mélinda, les employés du club de salsa dont Oyamada est également propriétaire, Kana, la gamine du coin, et Angela, une apprentie magicienne étrangère clone de Rei d'*Evangelion*. Chacune de ces rencontres lui permettra d'avancer dans la vie.

It's a beautiful life

Someday's Dreamer est le titre anglo-saxon de la série. En japonais, il s'agit de *Mahô-tsukai ni taisetsu na koto*, ce qui se traduit en français par « quelque chose d'important pour un magicien ». Douze épisodes ont été diffusés au début de l'année 2003 sur Asahi TV. À l'origine de l'œuvre, on trouve comme dans le cas de *R.O.D.* (cf. AL n°87) un cerveau littéraire, YAMADA Norie. Cette jeune scénariste qui œuvre pour la radio et la télévision a conçu, grâce à la confiance des producteurs de Kadokawa-Daiei, un produit culturel multimédia : la production de l'*anime* (dont elle a signé la totalité des scénarios) a été lancée parallèlement à celle d'un *manga* (dont elle est la scénariste) pré-publié dans les pages de Comic Dragon, tandis que l'écriture d'un premier roman (qu'elle a écrit) était également mise en chantier. La place centrale de YAMADA, à l'origine de chacun des projets, permet une cohérence et une complémentarité importantes dans la série, en donnant plusieurs facettes des expériences de Yume.



Les magiciens d'aujourd'hui ne sont plus ce qu'ils étaient... Et ils ne sont même pas venus en balai ! △

Une collation au clair de la Terre ▷



△ Kera et Melinda, deux figures de Tôkyô qui renvoient Yume à son provincialisme

Comme dans un rêve éveillé

Comme pour *R.O.D.*, le *design* original des personnages n'est pas dû au *character designer* de l'*anime* : il est ici l'œuvre de l'illustrateur du *manga*, YOSHIZUKI Kumichi[1], ancien assistant de FUJISHIMA Kôsuke sur *Ah ! My Goddess*. « Kojita » est un véritable as de l'illustration : toutes les illustrations de jaquette des différents produits dérivés (voir encadré) sont absolument magnifiques, jouant sur des teintes pastel et des courbes très douces, qui s'accordent parfaitement au personnage de Yume et à la série entière.

La réalisation de l'*anime*, signée SHIMODA Masami (*Ai yori Aoshi - Bleu Indigo -, Saber Marionet J*), est à la fois modeste et superbe : les épisodes ne sont pas de fières démonstrations de technique, mais des tranches de vie et d'émotion où chaque détail est soigné. Le premier de ces détails est le travail très réussi de *character design* de CHIBA Michinori (directeur de l'animation sur des séries comme *Yûyû Hakusho*, *Vandread*, *Ai yori Aoshi*, ou encore *Saint Seiya Hades*) : les visages des personnages apparaissent détaillés, d'une grande finesse et très expressifs.

L'animation de la série est due à la société J.C. Staff, à qui l'on doit depuis 1987 l'animation d'*anime* célèbres (dont *Yôtôden*, *Yôma*, *Slayers*, *Kare Kano*, *Yami no Matsuei*, *Utena*, *Azumanga Daiô*, *Ai yori Aoshi*, *ROD the TV*, et bien d'autres). Les images numériques qui agré-

MÉDIA-MIX

En plus du *manga* en deux volumes déjà paru chez Kadokawa Shoten après sa pré-publication dans Dragon Comics, *Someday's Dreamer* se décline en deux CD *drama*, toujours fruits du travail commun de YAMADA Norie et YOSHIZUKI Kumichi. Six DVD sont aujourd'hui disponibles en version japonaise et couvrent les douze épisodes de la série, tandis que l'édition américaine, plus généreuse, à droit à trois DVD contenant chacun quatre épisodes. À cela s'ajoutent trois romans, mais seul le premier a été écrit par la créatrice de la série, YAMADA Norie ; ils sont cependant tous talentueusement illustrés par YOSHIZUKI Kumichi. Enfin, un *mook* (sorte de guide de la série rempli d'illustrations et d'informations) permettra aux amateurs de faire le point sur la série.



mentent l'action ont été réalisées par la société Viewworks, qui a notamment participé à *Earth Girl Arjuna*, *Vandread 2nd Stage*, *Macross Zero* ou encore la récente adaptation d'*Area 88*. Grâce à leur travail, la phase d'apparition de la magie de Yume est toujours un moment agréable : un dauphin surgit de la bague de Yume et volette autour d'elle avant que la magie ne se déclenche. Quant à la musique, c'est HAKETA Takefumi, compositeur de nombreuses bandes originales de *drama* (séries télévisées japonaises) qui l'a composée. Bien qu'il s'agisse là de son premier essai sur un *anime*, c'est un coup de maître superbe, caressant et envoûtant : les délicats morceaux au piano accompagnent le tranquille écoulement des jours de notre héroïne.



△ Une fille qui fait de la magie n'est pas forcément une *magical girl*

Tout n'est cependant pas idéal dans *Someday's Deamer* : il y a dans certains épisodes des maladresses de réalisation ennuyeuses, par exemple celui où Angela avoue son amour à un autre apprenti, épisode totalement bâclé au niveau de la construction du récit et de l'enchaînement des scènes, malgré l'image inoubliable de la Tour de Tôkyô tordue à l'image du cœur de la jeune fille.

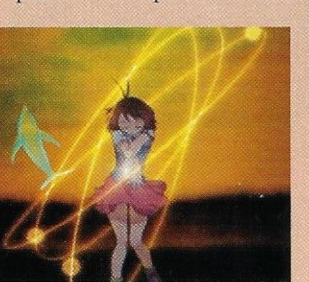
Une histoire trop courte ?

Visiblement, YAMADA Norie a encore des choses à raconter, même après la fin de la diffusion de la série. Toujours en tandem avec YOSHIZUKI Kumichi, elle signe actuellement une deuxième série de *Someday's Dreamer*, sous-titrée *Taiyô to Kaze to Sakamichi* (« le soleil, le vent et le chemin sur la colline »). L'esprit du *manga* est le même que l'*anime*, mais il est légèrement plus comique, « Kojita » profitant des interstices du récit de YAMADA pour ajouter de petits passages humoristiques qui rendent la lecture plaisante.

On peut aussi remarquer que deux personnages mystérieux présents dans le générique de début de la série ne font pas leur apparition dans le récit. Peut-être ces personnages étaient-ils prévus à l'origine, mais la brièveté de la diffusion de *Someday's Dreamer* a dû les empêcher d'être développés. On peut avoir les mêmes doutes sur le passage de la dépression de Yume et de la guérison d'Oyamada, envoyé en deux épisodes dans l'*anime* mais qui prend presque la moitié du *manga* original.

Médecins de l'âme

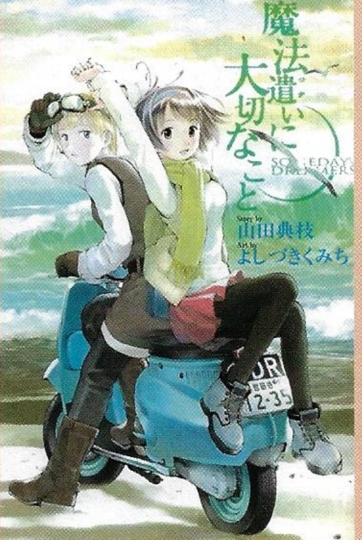
Dans *Someday's Dreamer*, les sentiments de gaieté, de peine et d'espoir qui entourent le personnage de Yume et donnent son charme à la série sont délicatement développés, et exprimés avec force. À travers ce récit de formation d'une jeune fille au cœur généreux et aux pouvoirs merveilleux, on ressent fortement l'influence de *Majo no Takkyûbin* (*Kiki la Petite Sorcière*), où le récit débute par le départ de Kiki pour une ville inconnue. Le spectateur suit la vie d'une petite provinciale qui monte à Tôkyô (l'apprentissage de Yume sert de bornes au récit), métaphore de l'expérience de milliers de jeunes gens japonais, aussi remplis de talents divers que Yume l'est de pouvoirs magiques. C'est pourquoi on trouve un contraste si net entre les personnages de province et ceux de la capitale, notamment au niveau des accents linguistiques (Yume parle avec un accent provincial très prononcé, ce qui tranche avec la petite Kana et son bagout d'authentique *edokko*[2] et le *cool* Kera et sa djeun's attitude tokyoïte). Yume vient plus précisément de la préfecture d'Iwate, une région reculée du nord qui a également vu naître un autre magicien, réel celui-ci, le poète MIYAZAWA Kenji (cf. AL n°78).

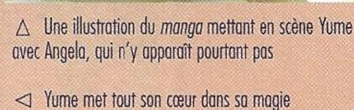


L'accent des protagonistes n'est cependant pas le seul élément du monde réel que le scénario de YAMADA met en avant : l'un des personnages a une prothèse pour remplacer l'une de ses jambes, le mari d'une cliente de Yume est en prison, et dans le *manga*, Mélinda est une mère célibataire, chose encore assez mal acceptée dans le Japon d'aujourd'hui. Avec *Someday's Dreamer*, les problèmes ou gênes sociales des Japonais prennent pied dans le récit, ce qui est une tendance récente que l'on retrouve dans des séries comme *Hanada Shônen-Shi*.

Vie quotidienne, magie quotidienne

Tout comme dans la série *Harry Potter* de J. K. ROWLING, la magie n'est pas un élément effrayant et interdit, mais au contraire une force naturelle qui s'apprend. Mais qui a besoin d'être strictement encadrée : voici venu le temps de la magico-bureaucratie avec le « Bureau de la Magie » et ses règlements tatillons ! *Someday's Dreamer* s'appuie sur le même contraste que *Majo no Takkyûbin*, où la magie de Kiki est acceptée par tous comme une évidence, mais le pousse bien plus loin : la magie est un élément quotidien et banal d'un monde qui ressemble pourtant au nôtre comme deux gouttes d'eau. Le spectateur de la série oublie ainsi rapidement et complètement l'aspect merveilleux du récit : la magie est un moyen, et non pas le sujet des aventures de Yume.





△ Une illustration du *manga* mettant en scène Yume avec Angela, qui n'y apparaît pourtant pas

◁ Yume met tout son cœur dans sa magie

À travers son activité de magicienne officielle, notre héroïne se rend utile auprès de toutes les générations et apprend à accepter la souffrance et la mort. Le récit possède un aspect de formation bien sûr, mais étant proche du quotidien et du réel, il est aussi éducatif et moral. *Someday's Dreamer* est une belle histoire optimiste et pleine de sensibilité, en un mot, douze petits moments de bonheur serein.

Den SIGAL

1 — Son nom de plume est « Kojita ». Il est impossible de savoir si, derrière ce pseudonyme, se cache un homme ou une femme.

2 — C'est-à-dire un authentique habitant de Tôkyô (anciennement appelée Edo).

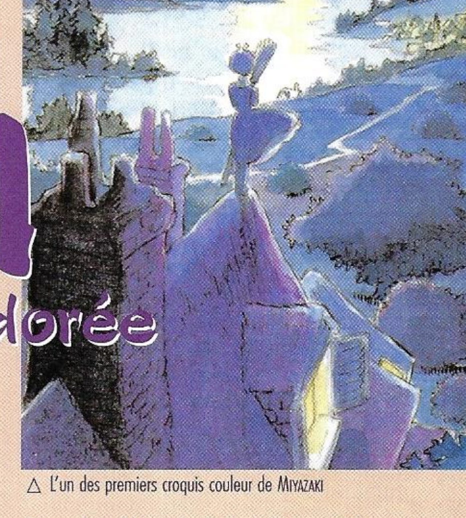
Quelques liens pour avoir un aperçu la série :

- le site officiel (en japonais) : *www.yume-mahou.com*
- la belle galerie d'images de YOSHIZUKI Kimuchi sur son site personnel : *www2.odn.ne.jp/~tuchinoko/underdirec/gallery.htm*

Sorcieres

KIKI
Ma sorcière adorée

KIKI, LIVREUSE DE BONHEUR, INDÉMODABLE, SORT ENFIN SUR NOS ÉCRANS DE CINÉMA. SUCCÉDANT EN FRANCE À MONONOKE, CHIHIRO, ET LAPUTA, ELLE TÉMOIGNE DU GÉNIE DE MIYAZAKI ET DU STUDIO GHIBLI. AVEC CE LONG MÉTRAGE, LE CRÉATEUR DE TOTORO ANCRE À NOUVEAU LES THÈMES QUI LUI SONT CHERS, TOUT EN ABORDANT UN TERRAIN INÉDIT DANS SON ŒUVRE.



△ L'un des premiers croquis couleur de Miyazaki

Kiki, treize ans, quitte le domicile parental sur un coup de tête. La météo est bonne, elle enfourche son balai afin de se trouver une ville initiatique. Comme toutes les sorcières de son âge, elle va devoir suivre un apprentissage, le sien ! Là où n'importe quelle pratiquante irait éplucher des grimoires et recevoir des leçons d'aïeules, Kiki choisit une autre école : une boulangerie.

Kiki rend service, c'est un peu comme une profession de foi. Elle délivre, elle aide. Son apprentissage, c'est bien évidemment celui de la vie et être sorcière n'est du coup qu'un prétexte. On oublie vite ses pouvoirs pour s'enticher d'une fillette dotée d'une volonté et d'une maturité immenses. Dans un pays où voir une sorcière est devenu rare, mais pas inconcevable, l'arrivée de Kiki interpelle les gens. Concrètement, ce sont ses vols en pleine ville qui les laissent cois, mais là encore, c'est plus la générosité de la jeune fille et sa simplicité qui sont sources de regards et d'admiration. Quand la demoiselle croise quelques personnages dédaigneux ou indifférents, ces qualités nous apparaissent évidemment louables.

Dans cette ville où certains ne voient plus le bonheur dans les choses simples, Kiki reste fidèle à son éducation et à sa personnalité. Sa pureté ne disparaît pas avec le temps, mais elle se dépouille de sa candeur…

Dès son envol, nous attendons de voir comment la fillette va évoluer. Deviendra-t-elle comme cette sorcière hautaine qu'elle croise en chemin ? Au fond de lui, Jiji, le chat noir qui la seconde, ne l'espère pas ! Tous deux conversent, mais chacun cherche sa voie. Kiki devient jeune fille, mais elle se révolte également car elle n'a pas le caractère parfaitement lisse, elle est dotée des incertitudes de chacun. Notre héroïne paraît froide à l'égard de son soupirant, et ne se laisse pas compter fleurette si facilement. Sa maladresse la rend encore plus touchante.

1







1 – Derniers adieux avant le départ
2 – Tombo se prend pour un tombeur !
3 – Kiki s'en va livrer les clients de la boulangerie de Madame Osono
4 – En route pour sa nouvelle vie, Kiki rencontre une autre sorcière très pédante

La famille Ghibli

Arrivé dans les salles nippones il y a déjà 15 ans, *Kiki la petite sorcière* fait suite à *Nausicaä de la vallée du vent* (1984), *Le Château dans le ciel* (1986) et *Mon voisin Totoro* (1988). Il est alors le premier film Ghibli à sortir au mois de juillet, une tradition qui perdurera ensuite.

Pour la première fois, Miyazaki n'est pas le créateur de l'histoire originale puisqu'il apporte sa vision d'un livre de Kadono Eiko, romancière pour enfants. Comme à l'accoutumée, le réalisateur dirige fermement chaque étape de la création de son film : il écrit le scénario, conçoit entièrement le *story-board* et vérifie le moindre dessin. Il endosse même ici le rôle de producteur ! Toutefois, il a su s'entourer d'une équipe solide de fidèles collaborateurs qui ont également su apporter leur touche personnelle.

Animateur clé sur *Laputa* et *Totoro*, le dessinateur Kondô Katsuya se retrouve propulsé pour la première fois chez Ghibli au titre de *character designer*, c'est-à-dire au développement des personnages (à partir des esquisses développées par Miyazaki).



FICHE TECHNIQUE

Titre original : Majo no takkyûbin (Le service de livraison de la sorcière)
Durée : 1 h 42
Sortie japonaise : 29 juillet 1989
Auteur : Kadono Eiko (*Trois petits fantômes*)
Producteur, Scénario, Réalisation : Miyazaki Hayao (*Le Château dans le ciel, Princesse Mononoké, Le Voyage de Chihiro*)
Character design : Kondô Katsuya (*Omohide Poroporo, Umi ga kikoeru, Comme les nuages comme le vent*)
Décors : Ôno Hiroshi (*Lodoss - La légende de Crystania, Gargoyles, Les Aventures de Tigrou*)
Musiques : Hisaishi Joe (*Princesse Mononoké, Le Voyage de Chihiro, Arion*)
Studio d'animation : Studio Ghibli
Production : Tokuma shoten, Yamato, NTV

LES PERSONNAGES



KIKI : Jeune fille âgée de 13 ans, dégourdie, Kiki s'évertue à comprendre le monde qui l'entoure. Son voyage initiatique la conduira à grandir. Consciencieuse et avenante, Kiki, grâce à sa simplicité, sait apprécier chaque chose de la vie. En arrivant en ville, elle va créer son propre service de livraison. Sa nouvelle vie peut commencer. Son caractère volontaire est typique des personnages féminins de MIYAZAKI (Fio dans *Porco Rosso*, San dans *Princesse Mononoké*).



JIJI : Doté de la parole, ce chat tout noir conseille et console Kiki. Son rôle parfois comique le met en porte-à-faux par rapport à ce qu'il est réellement : un matou adolescent qui préfère se chercher une compagne plutôt que de jouer avec un enfant…



TOMBO : Du même âge que Kiki, Tombo est un jeune garçon plein de tonus qui est secrètement amoureux de la petite livreuse. Ses inventions et son espièglerie n'auront de cesse d'attirer l'attention d'une jeune fille qui a d'autres soucis que la romance. Tombo est radicalement différent de Kiki, tant dans son caractère que dans son éducation. Ses lunettes ajoutent au personnage un côté studieux, aux antipodes de la fillette, plus rêveuse et insouciante.



M. ET MME OSONO : S'il est un couple à remarquer, voilà bien le plus atypique ! Ces boulangers prêtent à rire : elle est aussi locace que lui se fait carpe. Tous deux, pourtant, sont d'accord quand il s'agit de Kiki : ils lui viennent en aide sans hésiter en l'hébergeant et en l'employant. Madame Osono est enceinte et sa grossesse permet d'évoquer dans le film une autre étape de la vie. Lui se tait beaucoup, mais ses attitudes timides et discrètes trahissent un grand cœur et une grande affection pour l'apprentie livreuse.



LA VIEILLE DAME : Cliente de Kiki, cette femme d'un âge avancé vit avec sa servante dans son immense demeure. Au travers de ce personnage attachant, MIYAZAKI illustre un autre âge, souvent bercé de solitude. Le caractère contemplatif et serein de cette femme âgée répond à la délicatesse et la candeur de Kiki. Preuve que, finalement, l'âge n'aigrit pas forcément les cœurs.



URSULA : Plus âgée que Kiki, Ursula habite une modeste cabane au fond d'une forêt. Elle voue son temps à la peinture, domaine dans lequel elle excelle. Ursula est une sorte de grande sœur pour Kiki, un guide qui saura l'accueillir au sein de son univers.



△ *Image Board* (croquis préparatoire couleur d'une scène servant aux décorateurs) dessiné par KONDÔ Yoshifumi

Il créera par la suite les personnages du film *Omohide Poroporo* (1991) de TAKAHATA et ceux du téléfilm *Umi ga kikoeru* (1993).

Citons également un autre KONDÔ, Yoshifumi (aucun lien de parenté entre les deux, il a malheureusement disparu en 1998) : il est sur *Kiki* l'un des principaux directeurs de l'animation, apportant indéniablement un subtil brin de poésie que l'on retrouvera plus tard dans son premier film en tant que réalisateur, également réalisé au sein du studio, *Mimi o sumaseba* (1995, prélude du *Royaume des Chats*).

Aux décors, ÔNO Hiroshi est le seul, parmi le *staff* principal, à ne pas faire partie du studio Ghibli. Après *Kiki*, il travaille sur les longs métrages *Hashire Melos* (1992) et *La légende de Crystania* (1995) avant d'intégrer le studio japonais de Disney. Toutefois, son sens du détail et la précision presque photographique de son travail ne dénote pas avec les décors des autres films de MIYAZAKI.

Enfin, on retrouve aux côtés de MIYAZAKI un certain KATABUCHI Sunao en tant que metteur en scène adjoint. Il travaille de temps en temps avec lui depuis son passage au studio Telecom, notamment sur la série *Sherlock Holmes*, dont il a écrit le scénario de certains épisodes. KATABUCHI Sunao a préparé le projet *Kiki* avec KONDÔ Yoshifumi pendant que MIYAZAKI terminait *Totoro*. Après cette expérience, il décide de voler de ses propres ailes et signera son premier long métrage en 1997, *Princesse Arete*.

Danse avec le vent

Le champ lexical du vent, développé un an plus tôt dans *Mon voisin Totoro*, est ici omniprésent et dessine un film d'une rare allégresse : Kiki danse plus qu'elle ne vole et chaque balai est un enchantement pour le regard.

Les musiques composées par le coutumier HISAISHI Joe se marient à merveille avec l'image, et valsent avec Kiki. Deux tonalités en ressortent : une traditionnelle pour les scènes de vol et de campagne, et une plus dynamique, plus électrique, plus citadine. Depuis *Totoro*, le compositeur abandonne progressivement les instruments électroniques pour des musiques nettement plus symphoniques. Elles participent à la volonté d'opposer le monde rural et le monde citadin. Kiki s'en va pour la ville afin de suivre son apprentissage, laissant derrière elle sa campagne et sa famille. À l'inverse, Ursula, que rencontre notre héroïne, vit recluse au fond de la forêt et peint une nature avec qui elle est en osmose. Elle a fui la ville où son talent n'a pu s'exprimer.

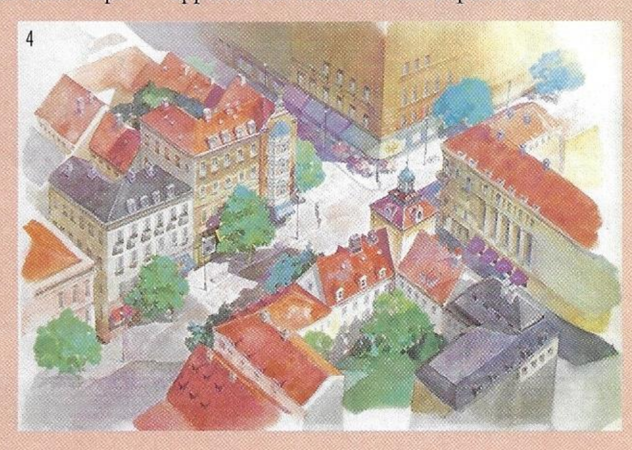
MIYAZAKI aborde également le thème de l'art à l'intérieur de son film. Ursula est le seul personnage artiste dans toute son œuvre cinématographique. Un peu comme un ermite, la peintre – véritable modèle pour Kiki – va lui apporter son soutien et son expérience.







1 – Ursula, une rencontre déterminante pour Kiki
2 – Parfois, les clients ne sont pas très nombreux à venir…
3 – Tombo, l'ami de Kiki, se passionne pour les machines volantes
4 – Recherche de décors et d'ambiances pour la grande ville de Koriko





KADONO EIKO

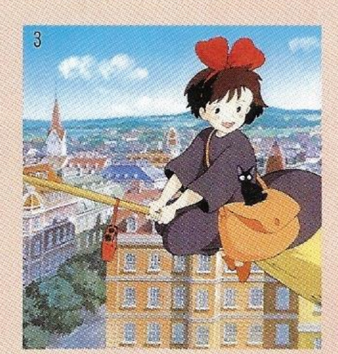
L'histoire de Kiki est tirée d'un livre pour enfants écrit par KADONO Eiko (voir page suivate). Savez-vous que ce n'est pas la seule œuvre de cet auteur à avoir été adaptée en dessin animé ? En effet, en 1991, le studio Pierrot a produit *Chiisana obake Acchi Kocchi Socchi*, l'histoire de trois fantômes qui arrivent dans la vie d'une famille. Cette série a même été diffusée en France en 1996 sur Fox Kids sous le nom de *Trois petits fantômes*. Malheureusement, il s'agissait d'une version « remaniée » par Saban International. La série n'a jamais été rediffusée depuis !

Olivier FALLAIX

Pour certains, se retrouver, c'est explorer son être à travers les couleurs et le dessin. De ce fait, Ursula fait participer notre sorcière à sa peinture. Kiki se ressource et va puiser dans ce conseil (et dans l'urgence) la force nécessaire pour grandir. Ursula est un personnage tout à fait intéressant ; c'est une subtile mise en abîme : le peintre à l'intérieur du dessin animé, l'image représentant son hypothétique créateur. Celui-là même qui parle d'elle avec tant d'amour.

Ajoutons que le créateur des décors a su transposer dans ceux-ci une touche particulière. Les arrière-plans souvent très colorés se font parfois électriques comme peut l'être la musique. Ursula et sa toile, apparentée au mouvement pointilliste, sont également un moyen de mettre en scène le vent, puisqu'il est le vecteur de tout ce film qui défile comme une succession de tableaux logiques et indissociables. Un tableau représentant le vent, un tableau où notre petite sorcière devient indispensable.

1 – Koriko : une ville intemporelle
2 – Différentes recherches avant l'aboutissement du personnage de Kiki
3 – Du balai, Kiki !
4 – La toile peinte par Ursula







Petite fée de nos campagnes

Plusieurs éléments du film situent son action dans le milieu du siècle dernier. Une jeune fille des années 80 serait incapable d'allumer un vieux four traditionnel. C'est pourtant ce que fait Kiki, au grand étonnement d'une vieille dame.

Parlons également d'Ursula et de ses pantalons : elle apparaît comme un personnage éminemment en marge de la société. On croirait voir dans cette jeune fille émancipée certaines actrices hollywoodiennes des années 50, telle Frances FARMER.

Le film se déroule également dans un décor typiquement occidental. Si le lieu n'est pas localisé précisément, on peut supposer qu'il s'agit d'une ville côtière européenne. Des paysages du nord de l'Europe, comme les villes de Stockholm et Visby (Suède), ont d'ailleurs inspiré les décorateurs, mais on y trouve aussi des éléments empruntés à Lisbonne, Milan et même Paris.

La musique en revanche donne une ambiance un peu plus méditerranéenne. La direction musicale est assurée par le réalisateur TAKAHATA Isao (*Le Tombeau des lucioles*). C'est par ailleurs sa dernière participation directe à un film de MIYAZAKI (il avait endossé le rôle de producteur sur *Nausicaä* et *Laputa*). On notera pour finir que les génériques n'ont pas été composés par HISAISHI puisque le film utilise deux titres d'une chanteuse très populaire au Japon, ARAI Yumi (devenue MATSUTOYA Yumi depuis son mariage). Ce choix lui confère cette petite note supplémentaire de gaieté et de dynamisme.

Kiki la petite sorcière est donc à la fois un film posé, frais et distrayant. MIYAZAKI parvient à captiver le spectateur à partir d'une histoire simple. Il sait mettre en scène chaque parcelle de vie, aussi anodine soit elle, pour en faire un instant unique. Le personnage de Kiki, attentif à des choses ignorées par moult enfants de son âge, est peut être finalement le propre reflet d'un homme amoureux de la vie, réalisant chacun de ses films comme s'il devait être le dernier.

Alexandre ROZIER



LA VERSION AMÉRICAINE

C'est le 1er septembre 1998 que le film sort aux États-Unis sous le titre *Kiki's delivery service*. Kiki y est doublée par Kirsten DUNST (*Entretien avec un vampire*, *Spider-Man*), mais surtout, c'est le premier film de MIYAZAKI qui fut distribué par Buena Vista après la signature, un an plus tôt, des accords Tokuma-Disney. Malheureusement, cette sortie suscite vite la polémique : d'abord parce que le film arrive directement en vidéo, bien que les accords spécifiaient une sortie cinéma pour l'ensemble des longs métrages, et surtout parce que les Américains modifient la bande-son en rajoutant un certain nombre de musiques à des moments où il n'y en avait pas (musiques empruntées à l'Image Album du film). Les génériques sont également remplacés par deux chansons américaines de Sydney FOREST. Non prévenu de tous ces changements et ne les approuvant pas du tout, le studio Ghibli, mécontent, fera pression pour que les films suivants soient mieux traités, notamment *Princesse Mononoké* qui connut, cette fois, une sortie digne de ce nom. Heureusement, la version française de *Kiki* a été réalisée dans le plus grand respect de l'œuvre originale, comme ont déjà pu l'être *Le Voyage de Chihiro* ou *Le Château dans le ciel*.

Olivier FALLAIX

Site officiel : *www.kikilapetitesorciere-lefilm.com*

Sorcières

Le Service de livraison de la sorcière Kiki, le roman original

AVANT DE DEVENIR L'HÉROÏNE DU LONG MÉTRAGE DE GHIBLI, KIKI ÉTAIT DÉJÀ CONNUE D'UNE PARTIE DU JEUNE PUBLIC JAPONAIS, GRÂCE AU ROMAN ORIGINAL DE KADONO EIKO PARU EN 1985. PARTONS À LA DÉCOUVERTE D'UNE ŒUVRE TRÈS SYMPATHIQUE, D'UN AUTEUR JEUNESSE CÉLÈBRE ET D'UNE KIKI MOINS HÉROÏQUE ET PLUS ORDINAIRE.

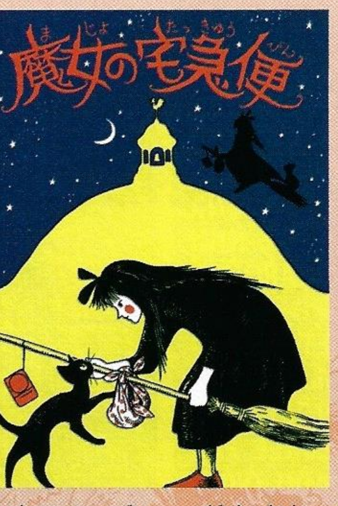


△ « Fais pas ton beau ! », s'indigne Kiki

Les illustrations du roman sont signées HAYASHI Akiko ▷

L'argument du *Service de livraison de la sorcière* est le même dans le roman et dans le film : Kiki est une jeune sorcière de treize ans (elle a reçu le sang de sorcière de sa mère), et doit partir, un soir de pleine lune, faire son apprentissage toute seule dans une autre ville que la sienne. Accompagné de Jiji le chat noir, la jeune adolescente trouve à se loger chez Osano la boulangère et se met à travailler comme livreuse. Une livreuse un peu spéciale puisqu'elle use de ses pouvoirs magiques pour acheminer ses commandes en s'envolant dans les cieux.

Une sorcière adolescente



La Kiki originale est une jeune fille aventureuse, coquette et sensible. Elle apparaît comme une héroïne moins idéale et plus proche des jeunes lecteurs de son âge que la petite sorcière courageuse du film de MIYAZAKI. Elle entretient des relations houleuses avec sa mère, comme toutes les adolescentes : elle refuse pour son départ de prendre le balai de sa mère, qu'elle trouve vieux et moche, et veut partir avec une robe rose, ce qui contrevient à la tradition, naturellement défendue par sa mère. Cette attitude rebelle se résout à la fin du récit : Kiki admet que sur de nombreux points, « *maman avait raison* », et qu'elle aurait dû l'écouter, tandis que la mère reconnaît les progrès de sa fille. Une fois leur relation apaisée, Kiki retourne vers sa nouvelle ville, à laquelle elle s'est attachée : l'adolescente se sépare de ses parents pour vivre sa vie et faire ses premiers pas dans l'âge adulte.

Aventure, magie et gaieté

Le récit de KADONO Eiko contient beaucoup de passages comiques, mais également plus d'épisodes que le long métrage : dans l'un de ces chapitres, Kiki perd un poème qu'elle est censée livrer, n'ayant pu résister à la curiosité de le lire. Le poème en question est une subtile déclaration d'amour de l'expéditrice, une jeune fille de l'âge de Kiki, et notre héroïne décide de le réécrire, sans se rendre compte qu'elle n'a aucun talent poétique : la comparaison des deux lettres n'en sera que plus savoureuse pour le lecteur du roman.

Le Service de livraison de la sorcière se caractérise également par quelques images poétiques, et une bonne dose d'aventures. L'écriture de KADONO est simple et agréable, très peu descriptive, et menée sur un rythme rapide et gai. Les fins de chapitres s'achèvent souvent sur des situations guillerettes et inattendues (avant d'être un roman, le récit a en effet été prépublié en feuilleton dans Haha no tomo, « L'Ami des mamans », ce qui lui a donné cette forme épisodique) ; l'ambiance est suffisamment légère et naïve pour concerner et séduire le jeune lectorat, mais jamais sotte. Au fur et à mesure du récit, la part d'aventure s'affirme. Kiki commence son apprentissage en réglant de menues affaires, et finit par des tâches importantes : retrouver des instruments de musique emportés par un train lancé à pleine vitesse, sauver le marathon local en réparant l'horloge de la ville à la demande du maire. Il existe d'autres différences avec le scénario du film, comme Jiji qui continue de parler à sa maîtresse, et il n'y a aucune scène de *climax* avec un quelconque dirigeable. Enfin, l'un des intérêts de l'histoire de Kiki reste l'alliance réussie du merveilleux ancien (l'imaginaire de la sorcière, rendue positive) et du quotidien moderne (le travail de livraison, la ville et sa vie sociale).

Kiki en France ?

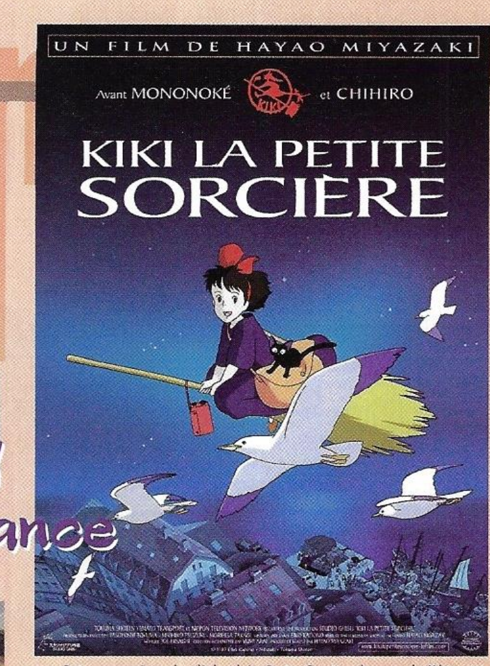
KADONO Eiko, auteur à succès au Japon née en 1935, ne s'est pas arrêtée au premier opus : *Kiki et ses nouveaux pouvoirs* est le sous-titre d'une suite à ce premier roman. Par ailleurs, on peut trouver en France certaines de ses œuvres, éditées chez L'École des loisirs : *Où est mon trésor ?* (épuisé), et *Docteur Ours*, un album illustré par TARUISHI Mako. À l'heure où la littérature jeunesse en France se prélasse dans la proximité terre-à-terre avec un lecteur qui ne rêve pourtant que d'histoire de sorciers et d'imaginaire (comme en témoignent les succès du *Seigneur des Anneaux* et de *Harry Potter*), l'édition du *Service de livraison de la sorcière* en France serait bienvenue.

Den & Kazu SIGAL

Remerciements à Eve CHAUVIRÉ.



KIKI débarque en France



△ Prévu pour s'appeler d'abord *La Petite Sorcière*, le nom de Kiki a été rajouté car un autre film portait déjà ce titre

MIEUX VAUT TARD QUE JAMAIS, COMME DIT LE PROVERBE. DÉCISION EST PRISE EN DÉCEMBRE PAR DISNEY, C'EST-À-DIRE GBVI (GAUMONT BUENA VISTA INTERNATIONAL) QUE KIKI ET SON BALAI VONT DÉBARQUER SUR NOS ÉCRANS LE 31 MARS SOUS LE SIMPLE - ET JUSTE - TITRE DE KIKI, LA PETITE SORCIÈRE. EN JANVIER, L'ADAPTATION EST ASSURÉE PAR HOURIA BELHADJI (VOIR ENCADRÉ), TANDIS QUE LA DISTRIBUTION, NOTAMMENT LES COMÉDIENS, EST RETENUE. OÙ ? CE SERA CHEZ DUBBING BROTHERS. QUAND ? DU LUNDI 2 AU SAMEDI 7 FÉVRIER POUR LES SÉANCES D'ENREGISTREMENT, C'EST-À-DIRE LE DOUBLAGE.

FICHE ARTISTIQUE

Doubleur : Dubbing Brothers
Adaptation : Houria Belhadji
Directeur artistique : Mathias Kozlowski
Ingénieur du son : Thomas Lafforgue
Titrage : Ciné Cool

DISTRIBUTION (PAR ORDRE D'APPARITION)
Kiki : Adeline Chetail
Kokiri, maman de Kiki : Françoise Cadol
Dora : Nicole Favart
Jiji : Christophe Lemoine
Okino, papa de Kiki : Patrice Baudrier
Tombo : Olivier Martret
Madame Osono : Dolly Vanden
Ursula : Laura Blanc
Barsa : Kathy Vail
Madame : Anne-Marie Haudebourg
Ainsi que Gérard Sergue (radio), Caroline Pascal (l'autre sorcière), Nathalie Karsenty (le belle femme), Magali Magne (Ketto), Carole Santini (mère de Ketto), Kelly Marot (la nièce), Xavier Fagnon (TV), Fabien Jacquelin, Mathieu Uhl (policier), Marc Moro (horloge), Mauricette Gourdon, Yves-Henry Salerne et Jean-Pierre Rigaux


PHOTO : D.R.

△ Adeline Chetail est la voix française de Kiki

Après Florine Orphelin (10 ans en 2002) qui a doublé Chihiro, qui allait donc être notre Kiki française ? Réponse : Adeline Chetail. Légèrement plus âgée que le personnage (17 ans), Adeline donne l'impression d'être un caméléon. Avec son timbre de voix, les responsables de *casting* lui ont jusqu'à présent plutôt attribué des rôles plus jeunes que son âge. Lorsque l'on connaît Adeline, la première réaction est de se demander si sa voix, que l'on a pu entendre tous les soirs sur M6 entre novembre et février dernier dans *Ma famille d'abord* (Claire), va se fondre, c'est-à-dire « coller » avec celle de Kiki.

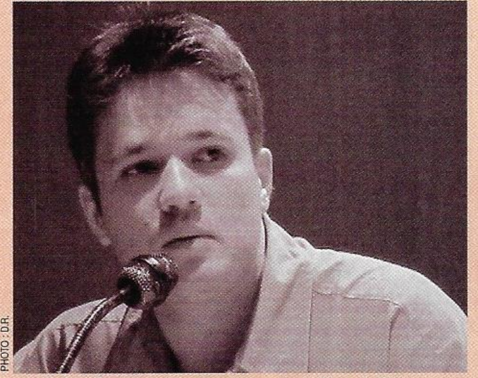
Il faut savoir que lorsque l'on est plongé dans l'environnement feutré d'un auditorium où se fait le doublage, il y a deux types de son : d'une part l'artiste qui joue devant la barre (là où se trouve le micro) au moment de l'enregistrement, et d'autre part les paroles mêmes que l'artiste vient de jouer, mais cette fois à travers les haut-parleurs lorsque la scène est visionnée pour vérifier le résultat (souvent avec les sons d'ambiance non mixés). En écoutant Adeline à la barre, on se demande donc ce que cela va donner, surtout quand on a déjà eu la chance de voir le film. Et puis, au moment d'écouter le résultat, le verdict tombe : la magie opère. Magie de l'artiste, due à son talent, le résultat s'avère très concluant. Son jeu et son timbre de voix s'adaptent harmonieusement sur Kiki. Lors du visionnage immédiat, les scènes ne sont ni montées, ni mixées ; cela se fait une fois le doublage terminé : dans le montage, on ajuste mieux la synchronisation ; dans le mixage, on équilibre les sons entre eux (bruitage, musique, parole).

Adeline a énormément apprécié ce travail, d'autant qu'elle n'a pas eu l'occasion de faire beaucoup d'animation. Outre les personnages de l'ours et d'une petite fille dans *Boo* (Canal+), ou encore Becky dans *Le Petit Dinosaure*, on l'a entendue au cinéma dans *Forrest Gump*, *Beethoven 2*, *Un beau jour* (Maggie), *Prémonitions* (Rebecca) ou *Thirteen* (à venir). À la télévision, elle a doublé le personnage d'Anne Frank dans le téléfilm éponyme (*Anne Frank : The Whole Story*), et en plus de *Ma famille d'abord*, Adeline double Patty dans *Mes plus belles années* (TF1), un des personnages de *Muchas Garcias* dans *KD2A* (France 2) ou encore Allison dans *Disparition* (*Taken*, de Steven Spielberg, sur Canal+).

Le B.A.-BA du DA

L'ambiance dans l'auditorium était à la fois studieuse et décontractée. Ceci est dû au choix du directeur artistique (DA), celui qui dirige les comédiens et s'assure que tout fonctionne bien sur le plateau, aux côtés de l'ingénieur du son. Sachant que les dernières versions françaises des films Ghibli (*Le Royaume des chats*, *Le Château dans le ciel* et *Le Voyage de Chihiro*) avaient été assurées par Mathias Kozlowski, c'est à nouveau vers lui que le choix s'est porté. Alliance de garantie et de qualité quant au travail à effectuer, sans compter l'expérience acquise. Connu en tant que comédien, et donc DA, il est également pianiste, et, plus surprenant encore, passionné d'informatique (enseignement du C++).

Mathias aime le travail bien fait et l'avait d'ailleurs raconté en public lors du festival Japan Expo en juillet 2003 à propos du *Voyage de Chihiro*. Pour nous, il est connu pour avoir doublé Kaneda dans *Akira* ou encore Olivier Atton dans *Olive et Tom*. Pour *Kiki*, Mathias a disposé de six jours. Le doublage s'est donc déroulé dans des conditions normales et il est centré sur Adeline, étant donné l'importance du rôle et du texte. Certaines répliques en japonais ne sont pas toujours faciles à transposer et l'on peut légèrement le percevoir. On imagine la difficulté des comédiens, en particulier pour Adeline, de rire à gorge déployée comme le font par exemple Kiki et Tombo lorsqu'ils viennent de chuter du vélo à hélice.



△ Mathias KOZLOWSKI, directeur artistique du doublage de Kiki

Jiji, fille ou garçon ?

Une difficulté du choix des voix s'est posée pour Jiji, le chat, compagnon de Kiki, car cela n'allait pas de soi. Dans la VO japonaise, c'est une femme avec une voix particulière qui l'interprétait. Plusieurs essais avec différents comédiens avaient été faits pour la VF : c'est finalement Christophe LEMOINE (Cartman dans *South Park*, Doug dans *Doug*, Brighton dans *Une nounou d'enfer*...), qui a été choisi. Ainsi, ceux qui ont déjà entendu Jiji en VO risquent de ne pas aimer le choix d'un artiste... masculin. Ceux qui découvriront le film n'auront, eux, aucune raison d'être gênés. Christophe LEMOINE a enregistré seul avec Mathias, car il jouait en transformant sa voix, ce qui nécessite de la concentration. Ce choix se révèle en fait judicieux puisque Jiji - masculin - va rencontrer Lili (qui ne parle pas) - féminin.

Notons à propos du décalage des voix entre le jeu en japonais et en français une remarque de Kathy VAIL et Anne-Marie HAUDEBOURG sur leurs personnages respectifs, Madame et Barsa : « *On a l'impression qu'elles crient !* » Une remarque similaire que Jean-Marc PANNETIER, DA sur *Porco Rosso* et *Princesse Mononoké*, évoquait déjà il y a quatre ans pour *Porco Rosso* : « *Je pensais qu'il fallait oublier le côté un peu théâtral de la langue.* » (AL, hors série n°3).

1 – Jiji, le chat de Kiki, se trouve une compagne muette
2 – C'est Dolly VANDEN (Kéro dans *Sakura*) qui double la boulangère, Madame Osono
3 – Olivier MARTRET est la voix de Tombo. Ce jeune comédien a doublé Ron (meilleur ami d'Harry Potter dans les films éponymes) ainsi qu'Elliott dans le nouveau doublage d'*E.T.*



C'est donc à partir de la version japonaise que l'équipe a travaillé en auditorium. Bien que le texte français ait été fait à partir d'un texte traduit du japonais en anglais, aucun des personnages n'a vu son nom être modifié. Et l'on peut même remarquer que la VF est très bien synchronisée si on la compare à la VO. Soulignons enfin l'excellente composition musicale de HISAISHI Joe : comme dans les précédents films, les musiques originales, ainsi que tous les sons, ont été conservés, de même que les chansons japonaises d'ARAI Yumi.

À vous de voir

En conclusion, le résultat est là, et bien là. L'équipe artistique a insufflé comme il le fallait, dans notre langue, les joies et peines de Kiki. Sans compter l'auteur, les détecteurs, la calligraphie, le montage-mixage, ainsi que tout le travail de distribution de Disney (GBVI). Des équipes aguerries à ces activités.

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à tomber sous le charme de cette histoire nuancée, naïve mais pas niaise, sans violence mais avec de l'action, avec son message positif sur la joie de vivre, mais aussi les doutes qu'elle engendre. *Kiki la petite sorcière*, après *Princesse Mononoké*, *Le Voyage de Chihiro* et *Le Château dans le ciel*, rencontrera-t-elle aussi, 15 ans après le Japon, son public ? C'est tout le mal que l'on peut lui souhaiter !

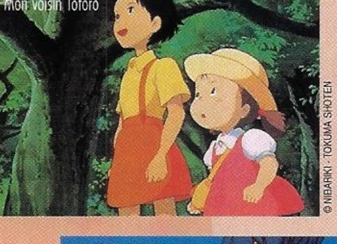
Maxime BOMIER

L'ADAPTATION

Houria BELHADJI est auteur-adaptatrice depuis dix-huit ans. Elle avait déjà adapté *Mon voisin Totoro* et *Le Royaume des chats*. *Kiki* est donc son troisième travail pour Ghibli. Le rôle de l'adaptateur est, comme l'explique Houria, de restituer le mieux possible l'état d'esprit et les dialogues de l'œuvre originale qu'on lui confie. Chaque œuvre — qui est aussi un produit — est unique, dans le sens où elle peut être réussie... ou pas. L'adaptation consiste aussi à faire le moins de dégâts possibles, car de toute façon, un film non doublé touche peu de public.

Houria BELHADJI aime beaucoup adapter les dessins animés. Et avant ces trois films, elle avait notamment travaillé sur *Jeanne et Serge* ou sur *Juliette, je t'aime*, dont elle regrette que des coupes aient été faites à l'époque par le diffuseur, car il y avait des scènes dénudées qui, elles, ne choquent pas les Japonais. Citons aussi *Lilo et Stich* qu'elle a apprécié faire, mais qui semble avoir été masqué par *L'Âge de glace*, sorti à peu près en même temps, ou récemment *Frère des ours*. En télévision, Houria s'est notamment vu proposer une série en 1998, qu'elle a suivie sur toute sa durée, en alternance avec Catherine Lorans, et dont elle est immédiatement tombée sous le charme ; il s'agissait de *Dawson*. En 2003, elle a adapté *The Shield*.

Pour *Kiki*, Houria s'est vu proposer un texte anglais en travaillant avec la version japonaise. Concrètement, elle regarde le film une première fois dans sa VJ avec son texte anglais, puis une deuxième fois juste dans sa VJ. Commence alors le travail d'adaptation qui doit tenir compte de la restitution des mots ou de leur sens, du synchronisme et surtout du ton qui, on l'a vu, s'avère différent dans les deux langues. C'est capital pour rester dans l'état d'esprit d'origine. Un résultat réussi, même si, à titre personnel, Houria préfère *Totoro* que *Kiki* (on constate que dans l'œuvre de MIYAZAKI, chacun a ses préférés). Pour conclure, Houria insiste sur la joie qu'elle a d'exercer ce métier : c'est pour elle une passion.





Lilo & Stitch

© DISNEY

Remerciements à Adeline CHETAIL, Mathias KOZLOWSKI, Houria BELHADJI, Christophe LACROIX (GBVI), Hugues SIMON (DCVI), Thomas LAFFORGUE (Dubbing Brothers) et aux autres comédiens rencontrés sur le plateau



www.ASIAN ALTERNATIVE.com



Tous nos prix sont à l'unité et en euros, dans la limite des stocks disponibles et pour la période de publication du magazine. Les références et les prix sont mentionnés sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles. Toute commande est soumise à l'acceptation de nos conditions de vente que vous pouvez recevoir sur simple demande écrite.

DVD



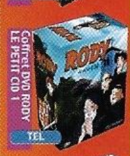
COFFRETS DVD (prix à l'unité)

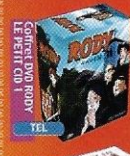
ABENOBASHI	29,90€	LEGENDE DE CRYSTANIA	59,95€
ABENOBASHI (digipack 4 DVD)	39€	LE MAGICIEN D'OZ 1	29,90€
AH MY GODDESS (pack 3DVD)	49€	LES MAITRES DE L'UNIVERS 1, 2	29,90€
ALEXANDER	49€	LES MONDES ENGLOUTIS 1,2	39€
ANGEL SANCTUARY (DVD+manga)	34,90€	LE TOUR DU MONDE EN 80 JOURS	29,90€
BATAILLE DES PLANETES 1, 2	29,90€	LES 3 MOUSQUETAIRES	29,90€
BELLE & SEBASTIEN 1 , 2	29,90€	L'ILE AU TRESOR	29,90€
BELLE & SEBASTIEN 1, 2 Prestige	39,90€	LODOSS WAR Ed. Ultime	49€
BIG O (pack 4 DVD)	60€	L'OISEAU BLEU 1	39,90€
BLUE GENDER (vost)	29,90€	LOST UNIVERSE	29,90€
BLUE GENDER (vf)	29,90€	LOVE HINA	34,90€
BLUE GENDER Collector (vost+vf)	TEL	MACROSS Collector	TEL
BLUE SEED	29,90€	MASK 1	29,90€
BOUBA	29,90€	MAX ET COMPAGNIE 1	39€
CAPITAINE FLAM	26,90€	MOOMIN 1	29,90€
CAPTAIN TYLOR	29,90€	MURYOH	29,90€
CARD CAPTOR SAKURA 1	54,90€	MYSTERIEUSES CITES D'OR	49,90€
CAT'S EYE 1 à 3	29,90€	NAZCA	29,90€
CHEVALIERS HEROIQUES	49€	NieA_7	25€
COBRA	29,90€	OLIVE & TOM pack vol 1-2-3	39,90€
COBRA édition collector	65€	OLIVVE & TOM pack vol 4-5	29,90€
CONAN LE FILS DU FUTUR	29,90€	RAN LA LEGENDE VERTE	29€
COSMOCATS 1	TEL	RANMA 1/2 (VOST) 1	29,90€
COSMOWARRIOR ZERO	69,90€	REMI SANS FAMILLE 1, 2	29,90€
DEMETAN 1	29,90€	REMI 1, 2 Prestige	59,90€
DNA ^{2}	59,90€	ROBOTECH 1, 2, 3	26,90€
DRAGON BALL box 2 (vol 8à10)	49,90€	RODY LE PETIT CID 1	29,90€
DRAGON BALL Z box 2 (vol 8à10)	49,90€	SAINT SEIYA box 1	45€
DT EIGHTRON	39,90€	SAINT SEIYA box 2 (vol 8 à 10)	49,90€
EDGAR 1, 2	29,90€	SAINT SEIYA Films	29,90€
EL HAZARD TV	35€	SAKURA TAISEN	29,90€
EL HAZARD 2 OAV	30€	box SAKURA TAISEN OAV + film	49€
FRUIT BASKET (VOST)	34,90€	SAMOURAI PIZZA CATS 1	29,90€
FRUIT BASKET (VF)	39,90€	SAN KU KAI	29,90€
FRUIT BASKET Collector VOST	59,90€	SAIYUKI 1	34,90€
FUSHIGI YUGI saison 1	49€	SAIYUKI 2	39,90€
GANDALLA	29€	SAIYUKI saisons 1 et 2 + FILM	69,90€
GRAVION 1	29,90€	SHAMAN KING 1 (prochainement)	
GUNDAM WING (pack 10DVD)	200€	SHE-RA 1	29,90€
GUN FRONTIER	69,90€	SHERLOCK HOLMES	29,90€
HARLOCK SAGA	29,90€	SHURATO	19,90€
HEIDI 1, 2	29,90€	SILENT MOBIUS (VF)	29,90€
HUNGRY HEART 1, 2	39,90€	SILENT MOBIUS (VOST)	29,90€
IL ETAIT UNE FOIS L'ESPACE	29,90€	SLAYERS	29,90€
IRIA	45€	SLAYERS NEXT	29,90€
JAYCE CONQUERANTS... 1, 2	29,90€	SLAYERS TRY	29,90€
JEANNE & SERGE 1	29,90€	SOL BIANCA	19,90€
JEANNE & SERGE 2	34,90€	SOULHUNTER	29,90€
JINROH Collector	39€	TOMBEAU DES LUCIOLLES coll.	39€
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	29,90€	TOM SAWYER 1, 2	29€
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE Coll.	49,90€	TRANSFORMERS 1	29,90€
KEN série 2 (pack 5 DVD)	100€	TRES CHER FRERE 1	55€
KURUMI	59,90€	ULYSSE 31	26,90€
LADY OSCAR 1, 2	29,90€	X	39,90€
LARME ULTIME	34,90€	X Collector	59,90€
L'AUTRE MONDE	25€	X-Or 1, 2	19,90€
LAIN (pack 4 DVD)	80€		

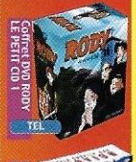

Coffret DVD MACROSS Collector — TEL


Coffret DVD MAX & COMPAGNIE 1 — 39€


Coffret DVD DEMETAN — 29,90€

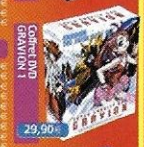







Coffret DVD RODY LE PETIT CID 1 — TEL






Coffret DVD GRAVION 1 — 29,90€




Coffret DVD SHE-RA — 29,90€






Coffret DVD L'OISEAU BLEU — 39,90€

DVD (prix à l'unité)

AH MY GODDESS (2 vol)	19,90€	HEROS DE LA GALAXIE	10€
AH MY GODDESS film	19,90€	INTERSTELLA 5555	25€
AIKA vol 2 à 3	22€	INUYASHA vol 1 à 3	22€
AILES D'HONNEAMISE	22€	JUNK BOY	22€
AKIRA	25€	KAI DOH MARU	22€
ALBATOR 84 le film	19€	KAMUI	10€
ANGEL COP (2 vol)	22€	KEN 2 (5 vol)	22€
ANGEL SANCTUARY	22€	KENSHIN OAV	22€
ANIMATRIX Collector	32€	KENSHIN TV vol 1 à 8	19,90€
ARION	10€	KYO Vol 1 à 7	20€
ARMITAGE III vol 1 à 2	19,90€	LABYRINTH OF FLAMES	22€
ARMITAGE III Poly Matrix	19,90€	LAMU film 1 Only You	19,90€
ARMITAGE III Dual Matrix	39,90€	LAMU film 3 Remember My Love	19,90€
ARMAGGEDON	22€	LAMU film 4 Lum The Forever	19,90€
AYASHI NO CERES vol 1 à 2	19,90€	LAMU film 5 The Final Chapter	19,90€
BABEL II vol 1 à 2	19,90€	LAMU film 6 Always My Darling	19,90€
BERSERK vol 1 à 5	19,90€	LANDLOCK	22€
BEYBLADE 1 à 3	17,90€	LAIN (4 vol)	22€
BIG O 1 à 4	22€	LODOSS CRYSTANIA film	22€
BIO HUNTER	24,90€	LODOSS CRYSTANIA OAV (2vol)	22€
BLOOD THE LAST VAMPIRE	22€	LODOSS CHEV. HEROIQUE (6 vol)	22€
BLUE 6 (2 vol)	22€	LOVE HINA AGAIN	TEL
BOOGIEPOP PHANTOM 1 à 4	19,90€	LUPIN III Cagliostro	22€
CARD CAPTOR SAKURA film 1	22€	LUPIN III Goodbye Lady...	22€
CINDERELLA BOY 1	22€	MACROSS II	10€
CITY HUNTER Live on Stage	22€	MES VOISINS LES YAMADA	30€
COCKPIT	10€	METROPOLIS collector	50€
COMME LES NUAGES, COMME...	22€	MOZAIKA vol 1	22€
COWBOY BEBOP (volumes en rupture !)	19,90€	NANAKO (2 vol)	22€
CREST OF THE STARS	22,50€	NINJA SCROLL	22€
DANTE SEIGNEUR DES DEMONS	59,95€	NOIR vol 1 à 3	19,90€
DEVILMAN	22€	OLIVE ET TOM vol 1 à 5	15€
DNA2 1 à 5 (DVD + manga)	22,90€	OTAKU NO VIDEO	22,90€
DNA SIGHT 999.9	19,90€	OUTLANDERS	10€
DOMINION (2 vol)	22€	PERFECT BLUE collector	29,90€
DOMINION NEW (2 vol)	22€	PETSHOP OF HORROR (2 vol)	22€
DOREMI	20€	PITATEN vol 1 à 5	20€
DRAGON BALL vol 1 à 7	19€	PLEASE SAVE MY EARTH	29€
DRAGON BALL films 1-2-3	24,40€	PSYCHO DIVER	24,90€
DRAGON BALL film 4	25€	QUEEN EMERALDAS	22€
DRAGON BALL Z film 1	19€	READ OR DIE	19,90€
DRAGON BALL Z film 2	19€	ROUJIN Z	22€
DRAGON BALL Z vol 1 à 7	19€	SAKURA WARS film	22€
EL HAZARD OAV série 1 vol 1 à 3	19,90€	SAKURA WARS TV vol 1 à 3	22€
ESCAFLOWNE vol 1 à 6	19,90€	SAINT SEIYA vol 1 à 7	19€
EVANGELION (volumes en rupture !)	19,90€	SHADOW SKILL	22€
EVANGELION les films	29,90€	SHAMANIC PRINCESS vol 1	22€
FLAME OF RECCA VOST+VF	22€	SHIN HOKUTO NO KEN vol 1	TEL
FULI CULI vol 1 à 3	22€	SLAM DUNK vol 1 À 2	23€
GATCHAMAN OAV	10€	SOULTAKER vol 1	19,90€
GATE KEEPERS vol 1 à 6	19,90€	STRANGE DAWN vol 1 à 4	19,90€
GATE KEEPERS 21 vol 1 à 2	22€	TEKKEN	22€
GENE SHAFT vol 1 à 2	22,50€	THE HARD	10€
GHOST IN THE SHELL	22€	TIME BOKAN	17€
GIANT ROBO (3 vol)	22€	TOMBEAU DES LUCIOLES	10€
G-On RIDERS vol 1 à 3	20€	TRIGUN (8 vol)	22€
GOLDEN BOY (2 vol)	22€	TWILIGHT OF THE DARK MASTER	24,90€
GOLGO 13 Queen Bee	24,90€	UTENA vol 1 à 7	22€
GREY	10€	VAMPIRE PRINCESS MIYU (2 vol)	22€
GTO vol 1 à 3	22€	VAMPIRE HUNTER BLOOD LUST	24,90€
GUNNM	22€	WITCH HUNTER ROBIN vol 1	22,50€
GUNDAM WING (10 vol)	22€	WOLF'S RAIN vol 1 à 2	22,50€
GUNDAM WING Endless Waltz	22€	X 1999 film version collector	TEL
GUNSMITH CATS	10€	YOMA	10€
GUY	22€	YOU'RE UNDER ARREST film	19,90€
HAND MAID MAY vol 1 à 3	19,90€		
HELLSING vol 1 à 4	19,90€		



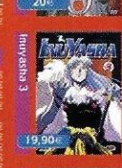

Ayashi no ceres 1 — 19,90€


Kyo 7 — 20€





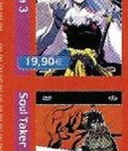



Inuyasha 3 — 19,90€








Soul Taker 1 — 19,90€

DVD EROTIQUES RÉSERVÉS AUX ADULTES (prix à l'unité)

APOCALYPSE ANGEL 1, 2	20€	LE MANOIR DES VICES	20€
CITY OF VIOLATION	19,90€	LE SEIGNEUR DES GOMORRHES 1,2	19,90€
CONFESSIONS INTIMES D'UNE COLLEGIENNE	20€	LES PERVERS DU TRAIN	20€
CONTRAINTES PAR CORPS 1, 2	19,90€	LIAISONS IMMORALES	20€
CREAM LEMON 1 à 4	20€	MAITRESSE ET SOUMISSIONS	
CRIS ET CHATIMENTS	19,90€	MISSION EXTREME	20€
CROQUE MONSIEUR 1, 2	19,90€	PIRE QU'UNE CHIENNE	19€
DETECTIVE	17,90€	PLAN SEXUS 1, 2	19,90€
DOMINATION NAKITE	20€	POUPEE DU VICE	19,90€
ENQUETES ET SOUMISSIONS	19,90€	PRINCESS DEMONIA	19,90€
HARD ROCK	20€	REINES, PRINCESSES & SOUMISSION	19,90€
HISTOIRES PARALLELES 1	20€	ROBOSEX	20€
HUMANUS X	19,90€	SEXE ET MAGIE NOIRE 1, 2	20€
IMMA YOJO 4, 5	20€	SEX BOMB	20€
INCESTUA CORPUS	20€	SEX FIGHTER	19,90€
INSEMINATION ARTIFICIELLE	20€	SEX MACHINE	19,90€
KOJI 1, 2	19,90€	TINA LA MERCENAIRE	20€
L'AXE DU MAL	20€	TOKYO POLICE PRIVEE	20€
L'ENFER DU PLAISIR	20€	UROTSUKIDOJI	20€
LA BLUE GIRL 1 à 3	19,90€	UROTSUKIDOJI II	20€
LA FILLE DU 20H 1, 2	19,90€	VESTIAIRE OLYMPIQUE	20€
LE DORTOIR DES GRANDES 1, 2	19,90€	VICES PROFONDIS 1, 2	20€

ARTBOOKS

D'autres artbooks sont disponibles sur notre site







Modèles disponibles :
VFA-6H de Scott Bernard
VFA-6Z de Rock Bartley
VFA-6I de Lancer
SHADOW FIGHTER de Sue Graham

MANGAS

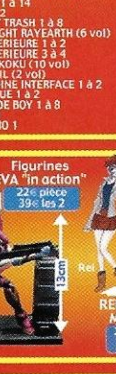


PRIX À L'UNITÉ

.HACK// 1 à 2	8,20€
20th CENTURY BOYS 1 à 11	8,55€
3x3 EYES 1 à 34	6,60€
AGHARTA 1 à 6	7,00€
AH! MY GODDESS 1 à 26	6,60€
AKIRA (n&b) 6 vol	11,40€
ALBATOR 1 à 5	5,50€
ALICE 19th 1 à 4	6,10€
ALICHINO 1 à 3	8,55€
ANGEL DUST 1	10,00€
ANGEL HEART 1	8,50€
ANGELIC LAYER (5 vol)	6,60€
ANGEL SANCTUARY 1 à 20	5,00€
ANGE MODE D'EMPLOI 1 à 2	6,60€
APPARE JIPANGU ! 1 à 3	5,00€
APPLESEED (5 vol)	11,90€
APPRENTI MANGAKA	6,10€
ARMS 1 à 6	6,60€
AUDITION 1 à 2	6,60€
AU TEMPS DE BOTCHAN 1 à 2	15,00€
AYAKO 1 à 3	7,55€
AYASHI NO CERES (14 vol)	5,00€
BABY BIRTH 1 à 2	8,55€
BANANA FISH 1 à 11	6,95€
BASARA 1 à 14	5,50€
BASTARD ! 1 à 22	6,10€
BATTLE ROYALE 1 à 5	6,60€
BERSERK 1 à 6	6,60€
BEYBLADE 1 à 2	6,60€
BLACK CAT 1 à 7	6,10€
BLACK JACK 1	6,20€
BLAME 1 à 9	6,10€
BLEACH 1 à 5	6,10€
BLEU INDIGO 1 à 5	6,60€
BLOOD THE LAST VAMPIRE 1	8,55€
BOUDDHA 1	8,40€
BRAIN POWERD (4 vol)	8,60€
BT' X (16 vol)	6,60€
CAT'S EYE 1, 2	9,00€
CAPTAIN TSUBASA (37 vol)	5,55€
CAP. TSUBASA WORLD YOUTH 1 à 18	5,55€
CARAMEL DIARY 1	6,50€
CAT'S WORLD 1 à 2	8,55€
CELUI QUE J'AIME	9,00€
CHIRALITY (3 vol)	7,55€
CHOBITS (8 vol)	7,15€
CHONCHU 1 à 6	6,60€
CICATRICE THE SIRIUS 1 à 4	8,20€
CINDERELLA 1	10,45€
CLAMP SCHOOL DETECTIVES (3 vol)	6,60€
COBRA (20 vol)	6,10€
COMBINATION 1 à 5	8,50€
COMPLEX 1 à 4	6,60€
COMTE CAIN 1 à 4	5,00€
COQ DE COMBAT 1 à 6	6,90€
COWA	6,10€
COWBOY BEBOP 1 à 3	6,60€
COWBOY BEBOP SHOOTING STAR 1	6,60€
CRATERE (2 vol)	8,50€
CROSS TRIANGLE 1	6,60€
CRYING FREEMAN (2 vol)	7,50€
CYBER IDOL MINK 1 à 6	6,60€
CYBER WEAPON Z (10 vol)	12,05€
CYBORG KURO CHAN 1 à 3	6,60€
DA ! DA ! DA ! 1 à 7	6,60€
DAIGO, SOLDAT DU FEU	6,60€
DARK ANGEL (5 vol)	8,50€
DARK ANGEL RESURECTION 1	10,00€
DARK CRIMSON VAMPIRE MASTER 1 à 2	7,50€
DARK STRIKER 1 à 5	6,60€
DETECTIVE CONAN 1 à 38	5,50€
DEVIL DEVIL 1 à 7	6,10€
DEVILMAN (5 vol)	6,10€
DNA 2 1 à 4	5,00€
DN ANGEL 1 à 2	6,10€
DOCTEUR SLUMP (18 vol)	6,10€
DOROHEDORO 1 à 3	8,55€
DRAGON BALL 1 à 41	6,10€
DRAGON BALL 42	8,70€
DRAGON BALL Double 1 à 18	8,55€
DRAGON HEAD (10 vol)	6,60€
DRAGON HUNTER 1 à 4	6,60€
DROGUE LEGALE (2 vol)	9,00€
DUKALYON (2 vol)	6,60€
DV 1 à 3	8,99€
EDEN 1 à 5	8,00€
EDEN 6 à 8	8,55€
ELEMENT LINE	6,30€
ENFER ET PARADIS 1 à 9	8,55€
E.S. ETERNAL SABATH 1	6,10€
ESCAFLOWNE 1 à 8	6,60€
ET CETERA 1 à 7	6,10€
EVANGELION 1 à 8	6,10€
EXAXXION 1 à 5	6,10€
FAKE 1	7,50€
FEVER	15,00€
FLAME OF RECCA 1 à 12	5,00€
FLCL (2 vol)	6,60€
FLIC A TOKYO 1 à 2	5,25€
FRUITS BASKET 1 à 8	5,00€
FRUITS BASKET 9 à 10	5,25€
FUSHIGI YUGI (18 vol)	5,00€
GALS 1 à 4	6,10€
GANTZ 1 à 6	9,00€
GASARAKI 1 à 4	8,55€
GET BACKERS 1 à 4	6,60€
GENZO 1 à 4	6,60€
GETTER ROBOT (5 vol)	6,10€
GHOST IN THE SHELL 1 à 2	12,00€
GIRLS SAURUS 1 à 2	5,90€
GOLDEN BOY 1 à 5	6,10€
GOLDORAK (4 vol)	6,10€
GTO (25 vol)	6,60€
GUNSMITH CATS (8 vol)	6,10€
GUNDAM BLUE DESTINY	9,50€
GUNDAM WING (3 vol)	6,60€
GUNDAM WING Battlefield of...	6,60€
GUNDAM WING Blind Target	8,50€
GUNDAM WING Endless Waltz	6,60€
GUNDAM WING Episode Zero	9,99€
GUNDAM WING G-Unit (3 vol)	6,60€
GUNNM (9 vol)	6,10€
GUNNM deluxe (6 vol)	11,40€
GUNNM LAST ORDER 1 à 3	6,10€
HANA YORI DANGO 1 à 7	6,10€
HIGH SCHOOL 1 à 6	6,60€
HIKARU NO GO 1 à 9	5,00€
HIMIKODEN 1	9,70€
HIROKI ENDO'S STORIES	8,90€
HISTOIRES COURTES TORIYAMA (3 vol)	6,10€
HOSHIN 1 à 14	6,10€
HUNGRY HEART 1	6,20€
HUNTER 1 à 4	6,60€
HUNTER X HUNTER 1 à 16	5,50€
HYPER RUN 1 à 4	7,00€
IKKITOUSEN 1	8,20€
I'LL GENERATION BASKET 1 à 11	5,00€
IMADOKI (5 vol)	5,00€
INUYASHA 1 à 12	5,50€
I.N.V.U.	6,60€
I"S (15 vol)	5,00€
ISLAND 1 à 6	8,60€
IT (2 vol)	10,50€
J'AIME CE QUE J'AIME (3 vol)	6,60€
JEANNE 1 à 4	11,90€
JESUS 1 à 3	12,00€
JOJO BIZARRE ADVENTURE 1 à 24	5,55€
KAGOME KAGOME (3 vol)	8,90€
KAJIKA	6,10€
KAMIKAZE 1 à 5	9,90€
KARAKURI CIRCUS 1 à 2	5,00€
KARAKURI CIRCUS 3 à 5	5,25€
KATSUO (10 vol)	6,10€
KAZE NO SHO 1	13,30€
KENSHIN (28 vol)	6,10€
KENSHIN Guide Book 1, 2	10,05€
KI-ITCHI 1 à 3	6,90€
KIKAIDER 1 à 3	8,90€
KILL ME, KISS ME 1 à 2	6,80€
KIMENGUMI 1 à 13	9,00€
KING OF FIGHTER 1 à 7	12,50€
KIRARA (6 vol)	8,99€
KIZUNA 1	TEL
KNIGHT GUNNER 1	6,60€
LADY OSCAR 1 à 2	18,05€
LARME ULTIME 1 à 5	6,90€
LARME ULTIME 6 à 7	7,85€
LA FEMME DEFIGUREE 1 à 2	5,25€
LA PLUME DE FEU 1 à 2	7,55€
LA TRAGEDIE DE P	10,20€
LA VIE EN ROSE (2 vol)	6,60€
LE CADEAU DE L'ANGE	5,00€
LE CHEMINOT	12,04€
LE CHIEN DE MON PATRON	10€
LE JEU DU HASARD	5,00€
LE MANOIR DE L'HORREUR 1 à 2	5,25€
LE REVEIL DU DIEU CHIEN 1 à 6	6,90€
LE SOMMET DES DIEUX	17,10€
LE TEMPS DES CERISIERS	5,00€
LEGEND OF LEMNEAR (3 vol)	7,55€
LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE (28 vol)	5,50€
LES 3 ADOLF 1 à 2	8,40€
LES ENQUETES DE KINDAICHI 1 à 11	5,00€
LET'S VOLLEY BALL	6,60€
LET'S BE ABNORMAL 1	6,60€
LIN 3 (5 vol)	6,60€
LINEAGE 1 à 2	6,60€
LONE WOLF AND CUB 1 à 4	9,50€
LOVE HINA 1 à 14	6,60€
LYTHIS 1 à 2	7,55€
MACROSS 7 TRASH 1 à 8	6,10€
MAGIC KNIGHT RAYEARTH (6 vol)	7,55€
MAGIE INTERIEURE 1 à 2	5,00€
MAGIE INTERIEURE 3 à 4	5,25€
MAISON IKKOKU (10 vol)	9,00€
MAJIN DEVIL (2 vol)	9,70€
MAN MACHINE INTERFACE 1 à 2	11,40€
MARINE BLUE 1 à 2	6,60€
MARMALADE BOY 1 à 8	6,10€
MARS 1 à 8	6,60€
MPD PSYCHO 1	7,50€
MEDAROT (3 vol)	6,60€
MEDAROT 2 (5 vol)	6,60€
METAL BRAIN 1	6,60€
MIN MIN MINT 1	8,20€
MINT NA BOKURA 1 à 6	6,10€
MIYUKI CHAN IN WONDERLAND	10,90€
MODEL 1à 2	6,60€
MONSTER 1 à 13	6,60€
MORYO KIDEN 1 à 3	8,99€
NADESICO (4 vol)	7,32€
NAJICA 1 à 2	8,55€
NANA 1 à 7	5,00€
NANA 8	5,25€
NANAIRO INKO 1	6,20€
NARUTO 1 à 10	5,50€
NAUSICAA (7 vol)	10,00€
NEW YORK NEW YORK 1 à 4	8,99€
NEJI	5,00€
NOISE 1	6,10€
NIJIIRO TOGARASHI 1 à 4	6,10€
NORITAKA (18 vol)	6,10€
NOUVEL ANGYO ONSHI 1 à 6	6,60€
OMEGA 1 à 6	6,60€
ONE PIECE 1 à 20	6,10€
ORANGE ROAD le roman 1 à 2	5,00€
PANDEMONIUM 1 à 5	6,60€
PARASITE 1 à 8	6,10€
PATLABOR 1 à 2	6,60€
PEACH GIRL 1 à 16	6,80€
PERIDOT 1	8,50€
PERSONA 1 à 3	5,00€
PHENIX 1 à 11	9,00€
PING PONG 1 à 2	10,00€
PLANETES 1 à 3	9,45€
PLASTIC LITTLE	7,55€
PLAYER KILLER 1 à 2	6,60€
PLEASE SAVE MY EARTH (21 vol)	5,00€
PLUS AGAIN 1 à 5	6,60€
PRIEST 1 à 2	6,60€
PRINCESSE KAGUYA 1	6,60€
PSYCHOMETER EIJI 1 à 14	5,50€
RACAILLES BLUES 1 à 27	5,55€
RAGNAROK (edition Tokebi)1 à 2	6,60€
RANMA 1/2 (38 vol)	6,10€
RAVE 1 à 9	6,10€
RAXEPHON 1 à 2	8,55€
RAY 1	8,55€
RED EYES 1 à 5	8,99€
RG VEDA 1 à 10	9,00€
ROOKIES 1 à 23	5,00€
SAIYUKI 1	9,70€
SAIYUKI DEN vol 1	10,95€
SAKURA (12 vol)	6,60€
SAKURA couleur 1 à 10	7,55€
SAMOURAI DEEPER KYO 1 à 14	5,50€
SANCTUARY 1 à 2	6,60€
SECRET CHASER 1 à 2	7,50€
SEIMADEN 1	TEL
SERAPHIC FEATHER 1 à 8	6,60€
SHAMAN KING 1 à 19	5,50€
SHIRAHIME-SHO 1	7,15€
SHONEN COLLECTION 1 à 11	6,60€
SHORT PROGRAM (3 vol)	8,40€
SILENT MOBIUS 0	8,55€
SILENT MOBIUS 1 à 6	8,20€
SING YESTERDAY FOR ME 1 à 3	6,90€
SLAM DUNK 1 à 27	5,50€
SOTEN NO KEN 1	8,55€
SOUS UN RAYON DE SOLEIL (3 vol)	5,00€
SPIRALE (3 vol)	8,90€
STEP UP LOVE STORY 1 à 2	7,50€
STRAIN 1 à 5	10,00€
STRATEGE (11 vol)	7,35€
STRIKER (2 vol)	7,50€
TAJIKARAO 1 à 3	6,90€
TAJIKARAO 4	7,85€
TALULU LE MAGICIEN 1 à 13	5,00€
TENCHI MUYO 1 à 12	6,60€
TESTAROTHO 1 à 4 (dernier)	8,55€
TOGARI (8 vol)	5,00€
TOKYO BABYLON 1 à 7	8,40€
TOMIE 1	TEL
TOUGH 1 à 24	7,35€
TREFLE 1 à 4	6,60€
TSUBASA 1	8,55€
URUKYU 1 à 7	6,60€
UTENA (5 vol)	6,60€
VAGABOND 1 à 17	9,00€
VIDEO GIRL AI 1 à 13	5,00€
VITAMIN 1 à 2	6,60€
VOLEUR AUX 100 VISAGES (2 vol)	6,60€
WISH de Clamp (4 vol)	9,00€
X de Clamp 1 à 18	5,00€
XENON BIODIVER 1 à 4	8,99€
YONGBI 1 à 6	6,60€
YOU'RE UNDER ARREST (7 vol)	6,60€
YUGI OH 1 à 27	5,50€
YUREKA 1 à 4	6,60€
YUYU HAKUSHO (19 vol)	5,50€
ZERO ONE (3 vol)	8,99€
ZERO TAKER (3 vol)	6,60€

EVANGELION









ST SEIYA



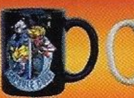
MUGS

8€ pièce

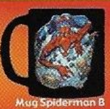



Mug P-chan · Mug Genma


Mug RANMA trio


Mug DBZ A


Mug DBZ C


Mug Spiderman B


Mug Spiderman A



DRAGON BALL
Figurines DRAGON BALL Museum série 4
20€
25€
Figurines DX DRAGON BALL Z
30€ pièce
Trunks
Son Goku
Goku Super Saiyan 3
Vegeta Super Saiyan
Figurines DRAGON BALL "Mecha Collection" 69€ la collection
10€
15€
18€
12€
Figurines DRAGON BALL "Micro Collection" série 1
5€ pièce
Diorama Fantastic Arts DRAGON BALL
15€ pièce
48€ les 4
NEW
Posing Figures DRAGON BALL Z 10€ pièce
Gashapons DBZ Imagination série 2
7,20€ pièce - 25€ les 5
Porte-clés DRAGON BALL "Boules du Dragon" 7€ pièce
Pose-Portable DRAGON BALL 20€ pièce
Figurines vinyl DBZ série 2 18€ pièce - 65€ les 5
Semé couple : Chi-Chi + Goku transformé en singe géant (image non disponible)
DRAGON BALL Z "Figures Collection" série 1
7€ pièce
77€ les 13
Special
孫悟空(スーパーサイヤ人①)
フリーザ
孫悟空
孫悟飯
ベジータ
ピッコロ
孫悟空(スーパーサイヤ人)
ヤムチャ
孫悟空(子供)
ウーロン
ギニュー
シェンロン
Figurines DRAGON BALL "Boules du Dragon"
8€ pièce
69€ les 10
Gashapons DBZ HG série 3
7,20€ pièce
35€ les 7
NEW
FIGURINES
Trading Figures ASTRO 35€ les 5
EXCLUSIVITÉ
Mini Figurines DR. SLUMP "Arale-chan Collection" 8€ pièce - 55€ les 8 Spéciale : 12€
Statuettes résine NOIR
99€ pièce
Figurines KIA ASAMIYA
6€ pièce
28€ les 6
NEW
Figurines G-TASTE série 2
8€ pièce - 29€ les 4
Figurines G-TASTE série 3
8€ pièce - 29€ les 4
Figurines G-TASTE série 4
8€ pièce - 29€ les 4
Trading Figures GHOST IN THE SHELL 12€ Pièce - 60€ les 6
Figurines KENSHIN série 2
8€ Pièce - 35€ les 5
Trading Figures INTRON DEPOT série 2
8€ pièce
35€ les 6
Gashapons GHOST IN THE SHELL "Gargoyle"
7,20€ pièce - 25€ les 5
Gashapons STAND ALONE COMPLEX
7,20€ Pièce
30€ les 6
ATLANTIS
version normale : 129€
version "LAME" : 149€
JEUX VIDEO
Mai Shiranui
Blue Marie
Figurines KING OF FIGHTERS
18€ pièce - 29€ les 2
FINAL FANTASY Heroins Figures 8€ pièce - 35€ les 5
Gashapons SAKURA WARS série 4
25€ les 6
Action Figures WAR CRAFT série 2
18€ pièce - 45€ les 3
Action Figures DIABLO
18€ pièce - 45€ les 3
Action Figures STARCRAFT série 2
18€ pièce - 45€ les 3
Statuette résine YUNA
39,99€
Action Figures HACK
18€ pièce
29€ les 2
NARUTO
Gashapons NARUTO "Real" série 1
7,20€ pièce
30€ les 6
EXCLUSIVITÉ
EXCLUSIVITÉ
22€
28€
Figurines MORRIGAN
45€ les 2
28€
22€
Figurines CHUN LI
45€ les 2
FINAL FANTASY Trading Arts Figures
65€ les 6
Gashapons NARUTO "Real" série 2
7,20€ pièce - 30€ les 6
Mini Figurines STREET FIGHTER 2 6€ pièce - 15€ les 3 Cammy - 15€ les 3 Chun Li
Cammy
Chun Li
Trading Figures DEVIL MAY CRY
39€ les 5
Gashapons NARUTO "Real" série 3
30€ les 6
ASIAN ALTERNATIVE
36 Rue De Turbigo
75003 PARIS
Tel 01 42 78 92 68
Fax 01 42 78 92 66
Commandes
01 42 78 02 72
NOTRE BOUTIQUE
Réaumur Sébastopol
Rue Réaumur
Arts & Métiers
Rue Greneta
Bd de Sébastopol
Rue Curin Gridaine
Rue de Turbigo
Rue St Denis
Rue des Gravilliers
Pas. de l'Ancre
Rue St Martin
Rue Chapon
Rue Beaubourg
Etienne Marcel
Commandes par téléphone (CB) : 01 42 78 02 72
Nous n'acceptons plus les commandes des DOM-TOM
FRAIS DE PORT AUTRES PAYS D'EUROPE : 12€
ANIMELAND 100 AVR 2004
Bon de commande à envoyer à :
ASIAN ALTERNATIVE
36 RUE DE TURBIGO
75003 PARIS
Tel 01 42 78 02 72
Articles (vous pouvez recopier ce bon sur papier libre)
Prix
Qté
Total
+ 6,30€ de port = TOTAL :
Nom
Prénom
Tel
Adresse
Réglement : Mandat Chèque
CB
Date d'expiration : .... / ....

Happy Birthday !

△ Le site de l'AFCA, la cuisine interne de l'animation française

UN N°100 SE PRÊTE AUX COMMÉMORATIONS HISTORIQUES. RETOUR SUR UNE CHRONOLOGIE DE L'ANIMATION, AVANT D'ATTAQUER L'ACTU ANIMÉE DU MOIS...

△ La chronologie de l'animation internationale, un site précis comme un travail d'universitaire

Nous vous parlions le mois dernier de la base foisonnante d'**Animation World Magazine**, ponctuée d'interventions de figures de proue du métier tels que Gene Deitch[1], que vous pouvez retrouver dans l'**Animation showcase**, dictionnaire biographique des animateurs, sans distinction de genre ou de nationalité (Peter – *Animatrix* - Chung y côtoie ainsi l'américain *trash* Bill Plympton ou le délicat studio français Folimage). Pour resituer rapidement ces artistes dans une époque, rendez-vous sur la page perso de **Richard Llewellyn**, qui entreprend l'ambitieux labeur de présenter les chronologies comparées de l'animation japonaise, américaine, européenne, mais aussi africaine et australienne.

ARTOYZ

Nouveau né dans le domaine de la VPC de produits dérivés, le site Artoyz propose une boutique de vente *on line* dédiée aux figurines urbaines et aux jouets alternatifs, mais aussi articles et interviews pour découvrir événements et acteurs qui jalonnent cet univers. Fruit de passionnés défendant le *credo* « le jouet c'est pas que pour les enfants » (lire leur profession de foi dans la rubrique « about us » !), Artoyz présente une gamme d'œuvres originales et *design*, venant de France, mais aussi de Hong Kong, du Japon, des États-Unis ou d'Angleterre. À visiter d'urgence pour adopter son Ugly doll !

www.artoyz.com

Chronologie de l'animation

C'est de manière iconoclaste sur le site de l'**Université d'Iowa** que l'on trouve cette précieuse base de données, puisque son auteur, passionné d'animation, est aussi enseignant à ses heures. Véritable travail d'historien, cette base permet ainsi de poser des repères chronologiques depuis 1880 (et jusqu'à nos jours), et surtout, par sa présentation en tableau, de comparer l'état d'avancement des techniques pays par pays. Le site propose également une bonne base de liens redirigeant vers l'animation internationale. Enfin, comme les piqûres de rappel ne font jamais de mal, rappelons que nous avons aussi nos activistes en France : parmi les différentes activités mises en œuvre par les membres de l'Association française du cinéma d'animation (AFCA), la mise à jour de leur site web permet de se tenir au courant précisément des festivals et événements internationaux en tous genres. À consulter notamment, la rubrique Festival, qui répertorie les dates d'inscriptions aux divers concours concernant le monde de l'animation.

△ Paul Grimault a enfin son propre site

△ Enfourchez votre balai et visitez la ville de Kiki !

Enfin, pour des *news* réactives sur l'animation en général, on consultera le site des **Fous d'Anim**, qui héberge également un forum destiné essentiellement aux professionnels (contacts pour des productions...), dans un esprit décontracté (la *home page* est ainsi rebaptisée... asile !).

Site officiel de Kiki

On ne saurait célébrer l'animation sans faire appel à de grands noms tels que Paul Grimault. L'on déplorait en octobre dernier[1] que ni Grimault ni son acolyte Prévert n'aient eu les honneurs de la toile : l'affront est réparé ; les **Films Paul Grimault** se sont en effet dotés d'un site officiel à l'occasion de la restauration du *Roi et l'oiseau*. Et l'attente est récompensée ! Très jolie ergonomie toute en Flash, sobre et poétique : un bel hommage à l'un des plus grands noms du cinéma d'animation français. Allez fouiner dans la section Films, les infos y sont détaillées et toujours mises en valeur de façon agréable. Bref, un site officiel exemplaire, où le medium Internet se fait oublier au profit du contenu.

De son côté, GBVI met, comme à son habitude, les petits plats dans les grands pour saluer l'exploitation en France du Ghibli semestriel, *Kiki la petite sorcière*. Selon une formule déjà testée sur *Chihiro* ou *Le Château dans le ciel*, il vous est proposé d'effectuer un voyage dans l'univers de Kiki, à la recherche des personnages émaillant son aventure, vous incitant ainsi à visiter les moindres recoins du site. Dommage toutefois, cette partie n'est pas vraiment mise en valeur, et une navigation un peu complexe risque de la faire louper (rendez-vous dans la partie « Voyagez avec Kiki », sur la *home page* du site).

À ne pas rater également concernant l'actu animée en ce mois d'avril : la sortie dans les salles le 28 de *Mondo Mulloy*[2]. ED Distribution propose un court métrage en ligne, accessible en exclusivité depuis le site **AnimeLand.com** !

AnimeLand.com

Une fois n'est pas coutume : à mois anniversaire, autocélébration de rigueur ! Tandis que le magazine fête dignement son n°100, notre site Internet souffle en effet ce mois-ci ses trois bougies. Et se pare pour l'occasion de ses plus beaux atours. Rendez-nous donc visite sur la Banquise pour découvrir les surprises qu'on vous a concoctées !

Julie Bordenave

1 — Voir AL n°95.
2 — Voir *www.animeland.com* pour plus de détails sur ces sujets.

LES SITES DU MOIS
www.public.iastate.edu/~rllew/andivots.html
www.afca-asso.fr
www.fousdanim.org
www.paulgrimault.com
www.kikilapetitesorciere-lefilm.com
www.eddistribution.com

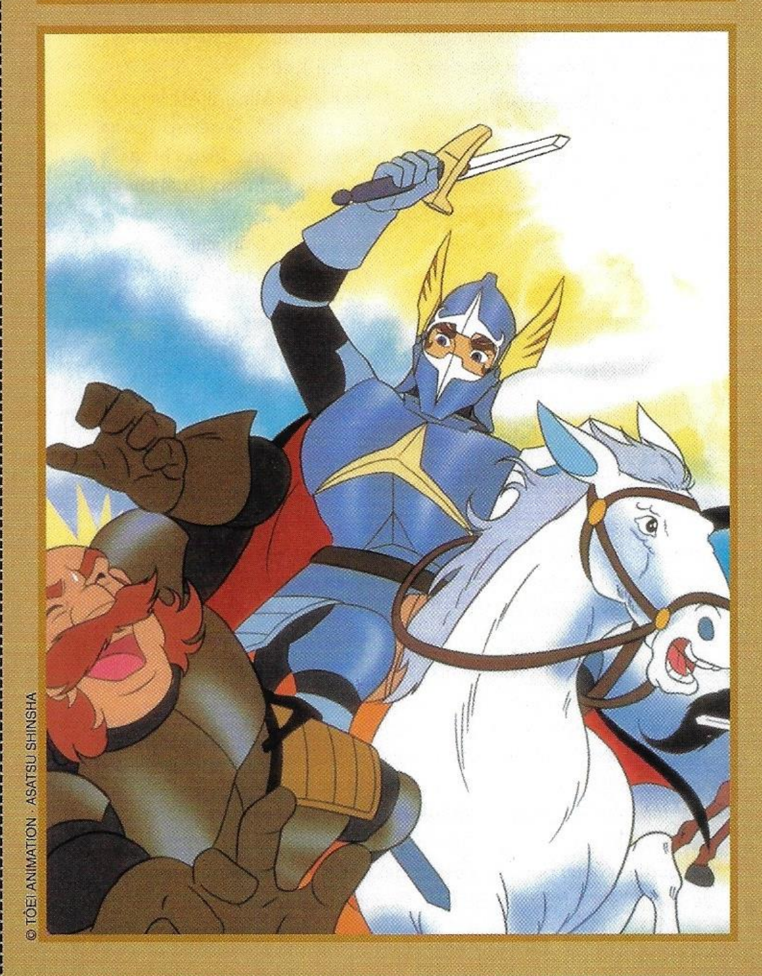


DANGUARD
LA CONQUÊTE DES PLANÈTES





KING ARTHUR



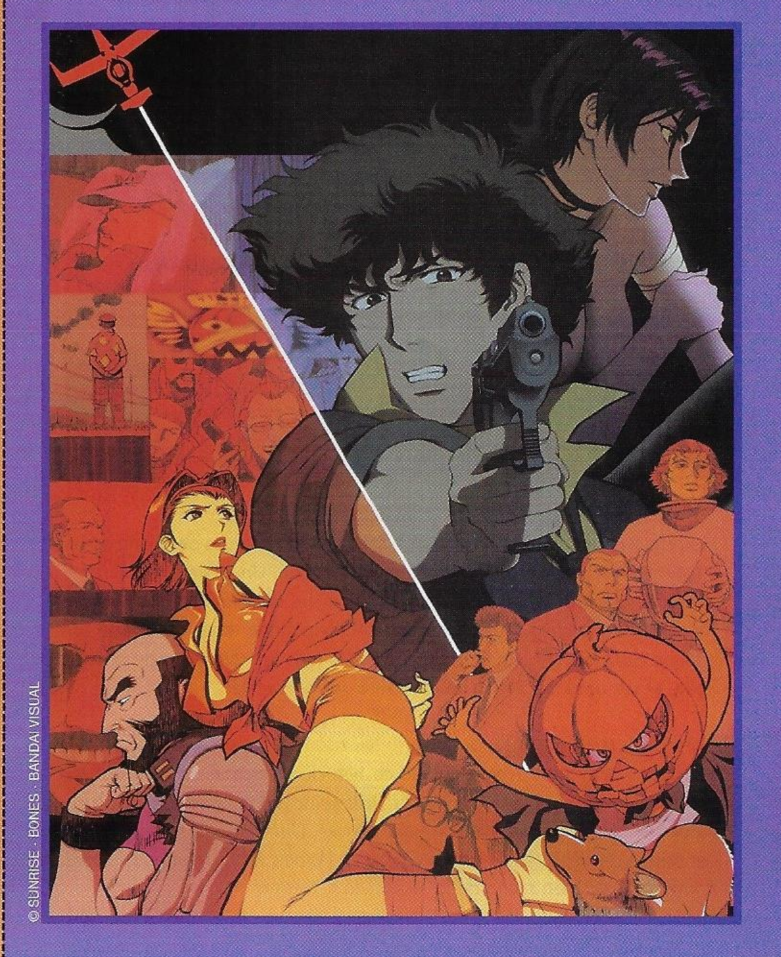


ART OF FIGHTING





COWBOY BEBOP
LE FILM



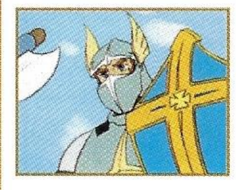
KING ARTHUR

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Entaku no kishi monogatari : moero Arthur ! (L'histoire des Chevaliers de la Table Ronde : Brûle Arthur !)
Type : Série TV
Genre : Classique
Année de production : 1979-80
Arrivée en France : 1987 / La Cinq
Nombre d'épisodes : 52
Autre : Néant

STAFF

Auteur (livre) : Thomas MALLORY
Réalisation : Masayuki AKEHI, Yoshiji KABUKI
Scénario : Mitsuru MAJIMA, Tsunehisa ITÔ, Sukehiro TOMITA
Chara design : Takuo NODA
Décors : Tadanao TSUJI, Fumihiro UCHIKAWA
Musiques : Shin'ichi TANABE
Producteur : Tôei Animation





HISTOIRE

Élevé par Merlin l'enchanteur, le jeune Arthur est prêt à se battre pour reconquérir son royaume de Camelot et venger son père qui a été tué par l'ignoble Lavic. Aidé du chevalier Lancelot, dont le père a été embarqué malgré lui dans ce complot, il devra trouver l'épée magique d'Excalibur pour conjurer le sort jeté sur sa famille par une sorcière...

AVIS

Cette série s'inspire des romans écrits par un aventurier anglais du XVe siècle, Thomas MALLORY, qui retrace la vie royale du Moyen Âge en Angleterre. Le dessin animé se compose en réalité de deux séries : une première de 30 épisodes diffusée au Japon en 1979, et une seconde de 22 épisodes qui lui a succédé en 1980 (*Moero Arthur - Hakuba no ôji*). On aura reconnu dans les dessins des personnages le trait caractéristique de Takuo NODA (*Capitaine Flam, Grand Prix*).

DANGUARD LA CONQUÊTE DE L'UNIVERS

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Wakusei robot Danguard A (Danguard Ace le robot planétaire)
Type : Série TV
Genre : Robot, science-fiction
Année de production : 1977-78
Arrivée en France : Années 80 / Vidéo (Jacques Canestrier Vidéo)
Nombre d'épisodes : 56 x 30'
Autre : 2 films (1977, 1978)

STAFF

Auteur (concept) : Leiji MATSUMOTO, Dan KOBAYASHI
Réalisation : Tomoharu KATSUMATA
Scénario : Tatsuo TAMURA, Mitsuru MAJIMA, Haruya YAMAZAKI
Chara design : Shingo ARAKI
Mecha design : Dan KOBAYASHI
Décors : Gankô ITÔ
Musiques : Shunsuke KIKUCHI
Producteur : Tôei Animation





HISTOIRE

Dans le futur, les humains ont épuisé les ressources naturelles de la Terre. Pour assurer leur avenir, ils projettent d'aller explorer une planète qui semble viable : Promete. Dix ans après l'échec d'une première mission, des scientifiques ont mis au point le robot géant Danguard Ace...

AVIS

Cette série a été imaginée par Leiji MATSUMOTO (auteur d'*Albator, Galaxy Express 999*) assisté à la création du robot géant par Dan KOBAYASHI (*Gaiking*). Tôei Animation produit ainsi une série de plus sur le thème du robot géant. On y retrouve d'ailleurs une bonne partie de l'équipe de *Goldorak*, du réalisateur Tomoharu KATSUMATA en passant par les scénaristes, le *chara-design* (de Shingo ARAKI), jusqu'aux musiques de Shunsuke KIKUCHI. Les premiers épisodes ont été découverts en France grâce à la collection de cassettes vidéo éditées par Jacques CANESTRIER.

COWBOY BEBOP - LE FILM

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Cowboy Bebop – Tengoku no tobira (Cowboy Bebop – La porte du paradis)
Type : Film
Genre : Science-fiction
Année de production : 2001
Arrivée en France : 2003 / Cinéma
Nombre d'épisodes : 1 x 115'
Autre : 1 série TV (1998)

STAFF

Auteur (idée) : Hajime YADATE
Réalisation : Shin'ichirô WATANABE, Yoshiyuki TAKEI
Scénario : Keiko NOBUMOTO
Chara design : Toshihiro KAWAMOTO
Mecha design : Kimitoshi YAMANE
Décors : Atsushi MORIKAWA
Musiques : Yôko KANNO & STEATBELTS
Producteur : Studio Bones





HISTOIRE

L'explosion d'un camion sur une autoroute de Mars cause des victimes sur un périmètre de plusieurs kilomètres à la ronde. Un attentat bactériologique est alors envisagé, bien que l'origine des décès ne soit pas encore clairement identifiée. Le gouvernement soupçonne tout de même un homme dont le signalement a été envoyé à tous les chasseurs de primes. Spike et ses amis du Bebop se lancent à sa recherche...

AVIS

Après le succès inattendu de la série télévisée au Japon, l'équipe du studio Bones poursuit l'aventure avec ce film dont l'action se situe un peu avant la fin. Si chaque membre du *staff* principal a conservé sa place, notons la participation de Hiroyuki OKIURA (*Jin-Roh*) à l'animation du générique de début et de Tensai OKAMURA (*Wolf's Rain, Memories - Stink Bomb*) à la mise en scène de la séquence « western ».

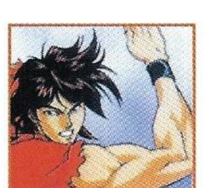
ART OF FIGHTING

FORMAT

Origine : Japon
Titre original : Battle Spirits – Ryûko no ken (Le point du Tigre & Dragon)
Type : Téléfilm
Genre : Baston
Année de production : 1993
Arrivée en France : 1995 / Vidéo (Manga Power)
Nombre d'épisodes : 1 x 46'
Autre : Néant

STAFF

Auteur (jeu) : SNK
Réalisation : Hiroshi FUKUTOMI
Scénario : Nobuaki KISHIMA
Chara design : Kazunori IWAKURA
Décors : Jun'ichirô NISHIKAWA
Musiques : SNK Sound Team, Kazunori MIYAKE
Producteur : Fuji TV, NAS, Studio Comete




HISTOIRE

Ryo Sakazaki et son ami Robert Garcia pratiquent tous les deux les arts martiaux. Leur but : devenir de véritables maîtres en la matière. Pour cela, ils doivent toujours mettre leur « art du combat » au service du bien. Voilà pourquoi ils s'opposent régulièrement à deux malfrats, le King et Mr Big, surtout quand il s'agit de retrouver Yuri, la sœur de Ryo...

AVIS

Troisième transposition télévisée des célèbres « jeux de baston » de la console japonaise Neo-Geo de SNK (après *Fatal Fury 1 & 2*), ce dessin animé ne brille malheureusement pas par son originalité. Il s'inscrit dans la mode des adaptations de jeux vidéo du début des années 90. Au *character design*, on retrouve Kazunori IWAKURA (*Samurai Spirits, Mahô senshi Louie, Ai yori aoshi - Enishi*), l'ensemble étant dirigé par Hiroshi FUKUTOMI (*Gunnm, Fatal Fury, Samurai Spirits*).

FICHE ÉTRANGÈRE



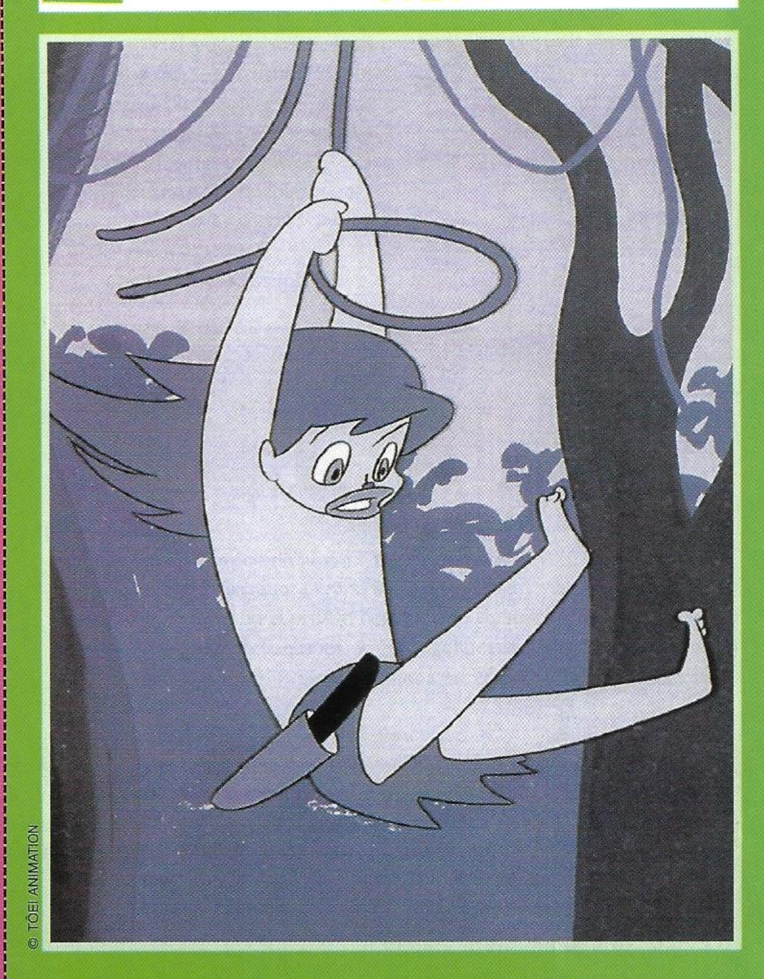
MAGICAL ANGEL SWEET MINT



FICHE ÉTRANGÈRE



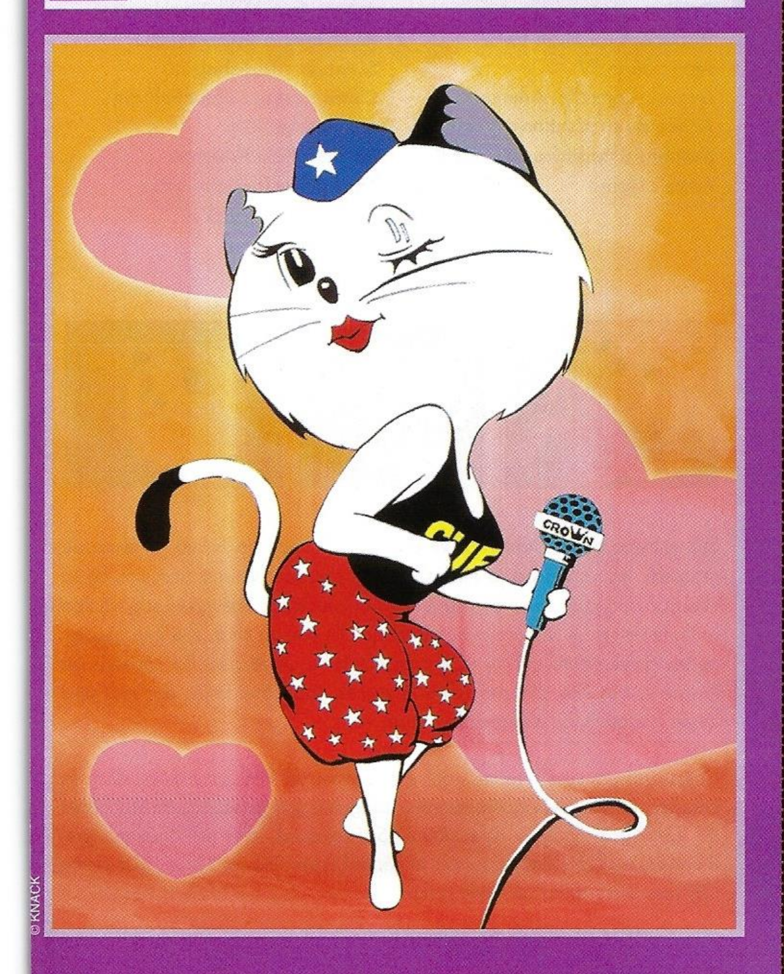
OKAMI SHÔNEN KEN



FICHE ÉTRANGÈRE



SUE CAT



FICHE ÉTRANGÈRE



TWINBEE PARADISE



FICHE ÉTRANGÈRE

OKAMI SHÔNEN KEN

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Ken l'enfant loup
Type : Série TV
Genre : Animaux, aventure
Année de production : 1963-65
Nombre d'épisodes : 86
Autre : Néant

STAFF

Auteur : Hiroshi ÔNO
Réalisation : Sadao TSUKIOKA, Kimio YABUKI, Yûgô SERIKAWA, Hiroshi IKEDA, Isao TAKAHATA
Scénario : Satoshi IIJIMA
Chara design : Sadao TSUKIOKA
Décors : Takao KODAMA, Hajime NUMAI, Saburô YOKOI
Musiques : Asei KOBAYASHI
Producteur : Tôei Animation





HISTOIRE

Mélange entre *Le Livre de la Jungle* et *Tarzan*, l'histoire raconte la vie de Ken, un enfant sauvage qui a été élevé par des loups. Il s'efforce de maintenir la paix dans la jungle et la savane d'Afrique où il vit, en protégeant les animaux des actions malfaisantes de certains Hommes, et en servant d'intermédiaire pour régler les conflits internes.

AVIS

Cette série en noir et blanc est la première production télévisée des studios Tôei Animation, lancée fin 1963 pour répondre à la série d'*Astro le petit robot* de TEZUKA et son studio Mushi Production. De futurs grands noms de l'animation y participeront comme Hayao MIYAZAKI (qui y fit ses débuts en tant qu'intervalliste) et surtout Isao TAKAHATA (*Le Tombeau des lucioles*) qui a dirigé une douzaine d'épisodes, dont le film pilote.

FICHE ÉTRANGÈRE

MAGICAL ÁNGEL SWEET MINT

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre (Mahô no Angel Sweet Mint) : Sweet Mint, l'ange de la magie
Type : Série TV
Genre : Magical Girl
Année de production : 1990-91
Nombre d'épisodes : 47
Autre : Néant

STAFF

Auteur (concept) : Ashi Production
Réalisation : Toshitarô ÔBA
Scénario : Takao KOYAMA, Hiroko NAKA, Naruhisa ARAKAWA
Chara design : Nobuyoshi HABARA, Toshiyuki TSURU
Décors : Shigeru KATSUMATA
Musiques : Osamu TOTSUKA
Producteur : Ashi Production
Génériques par : Hiroko KASAHARA





HISTOIRE

Sweet Mint est une jeune princesse du Monde des Rêves et de la Magie, un endroit édifié à partir des rêves des terriens. Mais voilà, ces derniers sont de plus en plus pessimistes, ils rêvent de moins en moins et son monde est menacé. Pour y remédier, elle accepte d'être envoyée sur Terre pour apporter du bonheur aux gens. Là, seuls un garçon et une fille sont au courant de sa mission et des pouvoirs magiques qu'elle possède.

AVIS

Avec *Sweet Mint*, le studio Ashi Production renoue avec le genre *Magical Girl*, un peu moins de dix ans après la création de la plus célèbre d'entre elles : Gigi. La série, dont l'histoire ressemble beaucoup à celle de *Gigi*, est réalisée par Toshitarô ÔBA (*Tekken Chinmi, Dieu bénisse Dancougar*) et les personnages sont signés Nobuyoshi HABARA (*Graine de champion, La Revanche des Gobots*) et Toshiyuki TSURU (*Suikoden*).

FICHE ÉTRANGÈRE

TWINBEE PARADISE

FORMAT

Origine : Japon
Traduction du titre : Idem
Type : OAV
Genre : Heroic fantasy
Année de production : 1998-99
Nombre d'épisodes : 1 x 50' (Vol.0) et 3 x 30' (Vol.1-3)
Autre : Néant

STAFF

Auteur : Konami
Réalisation : Yasunori IDE (Vol.0), Yoshihiro TAKAMOTO (Vol.1-3)
Scénario : Yasunori IDE
Chara design : SHUZILOW.HA !, Shinji OCHI (Vol.0), Akihiro ASANUMA (Vol.1-3)
Décors : Yûsuke TAKEDA
Musiques : Konami Team Sound
Producteur : AIC, Konami





HISTOIRE

Dans une île merveilleuse et colorée, Light, Pastel et Mint se déplacent accompagnés de drôles de petites machines volantes et intelligentes : TwinBee, WinBee et GwinBee. Ces espèces d'abeilles mécaniques en forme de réveil matin les aident à collecter des « cloches » issues des nuages qui sont, dans leur monde, une grande source de pouvoir. Mais ces cloches sont justement très recherchées...

AVIS

C'est le studio AIC qui a produit cette série d'OAV directement adaptée d'un jeu d'arcade de Konami sorti au Japon en 1991. Après un premier épisode réalisé en 1998 par Yasunori IDE (*Onegai Teacher, D4 Princess*) et intitulé « Volume 0 », trois OAV sortent huit mois plus tard sur le marché du DVD. Elles sont dirigées par Yoshihiro TAKAMOTO (*Lodoss - La Légende du chevalier héroïque, Cyborg Kuro-chan*).

FICHE ÉTRANGÈRE

SUE CAT

FORMAT

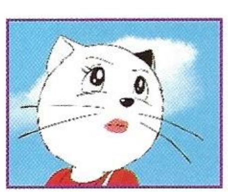
Origine : Japon
Traduction du titre : Idem
Type : Série TV
Genre : Comédie, Animaux
Année de production : 1980
Nombre d'épisodes : 40 x 13'
Autre : Néant

STAFF

Auteur (concept) : Tsunehisa ITÔ
Réalisation : Takao YOTSUJI
Scénario : Tsunehisa ITÔ
Chara design : Front Publicity, Shinnosuke KON
Décors : Keiji KAMEZAKI
Musiques : Tadanari INOUE
Producteur : Knack







HISTOIRE

Sue est une petite chatte qui vit dans la banlieue de Tôkyô. À force de regarder les variétés à la télévision, elle rêve de devenir une star de la chanson. Un jour, elle s'aventure dans un studio de télévision et participe brillamment à un radio crochet. Bien qu'elle soit un chat, elle impressionne les producteurs qui lui proposent de faire un disque. Sa carrière est lancée et très vite, elle rencontre le succès. Mais Sue finira par regretter la vie tranquille qu'elle menait auparavant..

AVIS

Cette série parodie le monde des *idol*, ces jeunes filles propulsées dans la chanson le temps de quelques hits. Imaginée par la scénariste Tsunehisa ITÔ (*Biniky le dragon rose, Rémi, SPT Leyzner*), elle est dessinée par Shinnosuke KON (*Bof, Cubitus*) et réalisée par Takao YOTSUJI (*La petite Olympe et les dieux, À plein gaz*).

ANIMELand n° 100

Le premier magazine de l'Animation et du Manga

Rapport De Stage



Société : ANIME-MANGA-PRESSE
Durée : TROP LOOOOOONG!
Convention n° 458103 B
Remarques : AU SECOURS! IL N'Y A QUE DES RÉDACTEURS FOUS! VENEZ ME CHERCHER...

Faire un stage à AnimeLand, c'est hyper motivant. Avant tout, je pensais arriver « à AnimeLand » justement, et je suis finalement arrivé à Anime Manga Presse (AMP). C'est la société qui édite AnimeLand, le site AnimeLand.com, et Le Virus Manga. Le local de la rédaction est assez dur à trouver, d'ailleurs, et l'entrée se trouve juste à côté du local à ordures ! Vaut mieux pas se tromper de porte.



Le local :

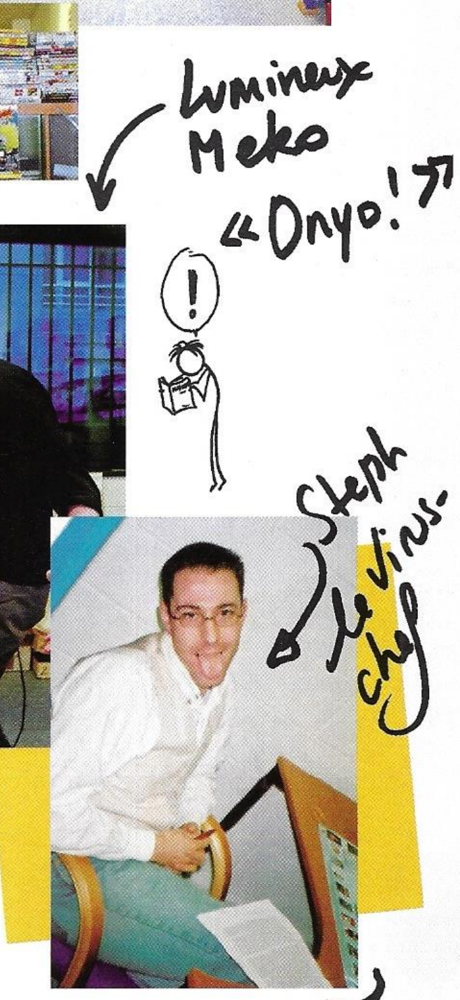
100

Je pensais que les locaux d'AL étaient très grands, qu'ils avaient plein de bureaux. En fait, quand on entre, il y a tout de suite à gauche les étagères avec les stocks d'anciens numéros. J'ai failli m'y perdre en pensant que c'était un couloir.

Et je m'imaginais la rédaction comme un ensemble de bureaux avec des gars qui s'affairent dans tous les sens avec des montagnes de papier, comme dans les séries américaines ^^. En fait non, c'est pas si grand, et il n'y a qu'une douzaine de bureaux disposés les uns à la suite des autres.

Mais surtout, au milieu et sur les côtés, il y a le mur de *manga* qui va jusqu'au plafond, le coin vidéo qui est plein à craquer de VHS et de DVD, le panneau des anciens numéros : le paradis ! C'est dingue, ça devrait pas exister, je m'en suis toujours pas remis 0_o.





L'HISTOIRE D'AMP :

Bien que AMP édite AnimeLand, qui est une publication de référence, ce n'est pas du tout un gros groupe de presse. Ça fait bizarre de s'en rendre compte ! À l'origine, AnimeLand était un fanzine, et le passage au magazine professionnel a nécessité la création d'une société d'édition de presse. D'où AMP. Au départ, Yvan West-Laurence, le rédacteur en chef, avait les plus hautes responsabilités, mais, exténué par la tâche, il a très vite passé le flambeau à l'impassible Tibor Clerdouet, qui est actuellement le gérant d'AMP. Pas de grosse société internationale, ou éditant des dizaines de titres en même temps derrière AnimeLand, mais bel et bien un groupe de passionnés. Il faut aussi dire qu'AnimeLand voit et a vu passer des gens qui sont aujourd'hui des acteurs du marché de l'animation japonaise : Olivier Fallaix (Logarythme), Cédric Littardi (Kaze), Ilan Nguyên (Forum des images), Pierre Giner (Dynamic), le Greg masqué (ex-*Joypad*, *Gaming*), Kara (*Le Miroir aux Alices*) et encore d'autres personnes emblématiques du milieu.





LES GENS D'AMP :

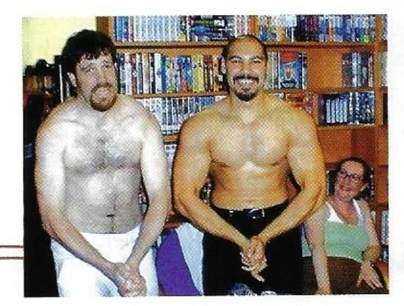
J'ai rencontré le personnel d'AMP, c'est-à-dire les permanents, les salariés quoi. Ceux qui viennent pointer tous les matins (enfin, j'écris tous les matins, mais bon pour certains, ils arrivent et ils repartent à des horaires bizarres). Ils sont moins jeunes que je ne le pensais , la moyenne d'âge doit tourner autour de trente ans. Il y a une petite bande, répartie en fonction des activités de la société AMP :

- Tibor, le grand patron, est assisté de Sabrina Vallerin
- Yvan West-Laurence est rédacteur en chef d'AnimeLand
- Stéphane Ferrand rédacteur en chef du Virus Manga et il est assisté de Sébastien Langevin
- Julie Bordenave est rédactrice en chef d'AnimeLand.com et Sami Meziani s'occupe de l'aspect technique du site
- Diane Superbie est maquettiste d'AnimeLand et Meko du Virus
- Éric Broutta s'occupe principalement du marketing, et Christophe Artaux est le responsable de la publicité
- Daphné Superbie, Nicolas Pénédo et Sébastien Langevin sont les trois salariés à mi-temps d'AMP, c'est pour cette raison qu'on les voit moins souvent.

D'ailleurs, Tibor ne semble pas le savoir, mais au moment d'engager des frais qui seront remboursés par la société, il est d'usage chez les membres de la rédaction de prononcer la fameuse formule « Saint Tibor, payez pour nous ! ». Au passage, j'ai appris qui était le fameux « rédacteur fou » qui signe chaque mois un jeu de mot à la fin de l'ours d'AL ! Ce n'est pas une seule personne, même si les jeux de mots sont majoritairement des trouvailles d'Yvan West-Laurence : en fait, ce dernier reprend souvent le meilleur jeu de mots qu'il a entendu pendant le mois (et dans les locaux d'AMP, les jeux de mots fusent dans tous les sens).

J'avais entendu parler de rumeurs sur les relations qu'entretiendraient AnimeLand et certains éditeurs vidéo, du genre « saquez pas nos vidéos, ou sinon... », alors je me demandais si les gars du magazine étaient des vendus ou pas. Mais en fait, vu de l'intérieur, y a vraiment rien à signaler. De temps en temps, certains pensent que le magazine est un « guide d'achat », une sorte de catalogue. Mais non, Yvan m'a bien fait comprendre qu'AnimeLand est une publication qui s'est toujours fixé comme but de faire découvrir l'animation japonaise en France. D'où volonté de montrer ce que les rédacteurs trouvent positifs. Donc les séries sont souvent présentées avec enthousiasme dans les articles, puisque le rédacteur a le plus souvent insisté pour qu'on lui confie le papier : forcément, il veut faire partager sa passion.





Convention :

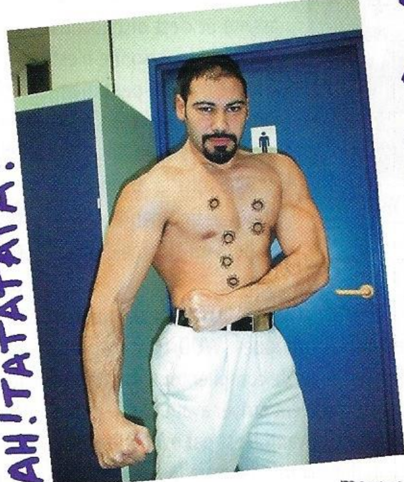
Mais pourquoi les gens, en convention viennent-ils par grappes au stand ? Soit on n'a personne au stand, soit il faut vendre des AL par dizaines, compter la monnaie, tout noter dans les moindres détails... Il faut dire qu'ils se débrouillent pour que, à chaque convention, il soit possible d'acheter un AL encore inédit en kiosque : ça attire.

Je ne sais pas ce qui est le pire, en fait : devoir vendre plein d'AL en même temps, ou quand le stand est désert. Tout simplement parce que c'est là qu'ils sont les pires ! Il faut voir Éric jouer au maraîcher et héler le chaland, avec des slogans plus loufoques les uns que les autres.

Ce type est complètement fou... donc génial.

Autre chose amusante : les questions. La majeure partie des membres d'AL ne se sont jamais posés en « experts de l'animation japonaise », et bien souvent, il faut voir leur tête face à des questions plus que précises concernant tel ou tel titre. J'ai parlé avec Matthieu de conventions. Il se souviendra longtemps d'un Cartoonist Toulon, pour une question de la part d'un abonné qui se plaignait de ne plus recevoir AnimeLand depuis trois mois. C'est au bout de nombreuses questions qu'il finit par comprendre que l'abonné en question, après son déménagement, n'avait pas prévenu de son changement d'adresse ! Il faut donc garder son calme, son sérieux, mais ce n'est pas toujours évident, surtout avec Éric qui fait le zouave à deux pas de là...

Depuis AnimeLand.com, les conventions, c'est aussi... les Pingouins. J'ai découvert une bande de jeunes fous, plus sympathiques les uns que les autres, avec qui discuter gaiement pendant les passages à vide au stand. Merci à eux !



AH ! TATATATA !

TOF ! LA PUB !

Les pigistes bossent comme des fous pour faire leurs articles. Mais celui qui a le plus de travail pour rendre ses pages... c'est Christophe, le chef de pub ! Une fois, pour une page, il a dû refaire sa proposition de prix, et négocier avec une bonne femme hautaine comme pas deux. Elle lui a même raccroché au nez ! Mais ce type est zen au possible, et quand elle l'a rappelé, il s'est montré courtois... juste avant de lui raccrocher au nez à son tour. Et le meilleur, dans tout ça, c'est que la page de pub est quand même passée.

Forcément, ceux qui font paraître leurs pages de pub dans AnimeLand doivent payer le magazine. Et forcément, certains rechignent particulièrement. Notamment une personne bien précise, qui rend toujours ses pages de pub en retard. Une fois, Christophe l'a appelée, et tout le monde s'est arrêté de travailler pour observer la scène. Je n'ai pas compris pourquoi, au début, alors j'ai fait comme tout le monde. Ça vaut la peine d'être vu : il se démène, argumente, sans jamais s'énerver, alors que moi, j'aurais craqué bien avant lui. Un calme olympien qui se cache derrière un physique de Monsieur Univers..

CHEZ ANIMELAND, LES JEUX DE MOTS FUSENT...

"UN TIMBRE, DEUX VOIX"... HUMM... JE ME DEMANDE MÊME SI JE NE L'AI PAS DÉJA FAIT...

...DU LOGIS!

← YVAN

Sami

Animeland.com :

On m'a dit que le site était là depuis plus de deux ans, mais qu'il avait complètement changé il y a quelques mois. D'ailleurs, il fête son troisième anniversaire en avril, en même temps que le numéro 100. Les gens qui s'en occupent sont bizarres. Sami, il ne parle presque pas. Il est toujours devant son PC à faire des trucs d'informatique que je ne comprends pas. Et puis d'un seul coup, il va se lever et aller sortir une énorme vanne ! Et puis il y a Julie. Elle a des idées dingues et gère super bien son poste de rédac' chef, alors qu'elle n'y est pas depuis longtemps. Y a aussi Nicolas Penedo, le fan de comics et de shôjo, qui se fait vanner par tout le monde pour ça. En même temps, c'est pas le dernier pour ce qui est de lancer des vannes : je sais de quoi je parle...

Julie



LA CONCEPTION D'UN NUMÉRO :

Rédaction

Finalement, j'arrive à reconstituer la conception d'un numéro d'AnimeLand de A à Z, du moment où il est conçu jusqu'à celui où il arrive dans la boîte aux lettres des abonnés ou dans les kiosques.

Ça commence par la décision du « chemin de fer » qui est la liste de ce que les pages du magazine contiendront. Pour arriver à ce chemin de fer, il y a un gros travail du rédacteur en chef en amont : d'abord une discussion sur les sujets d'article, que les rédacteurs viennent le plus souvent proposer et qu'Yvan recadre en suggérant des ouvertures ou des personnes à contacter ; récemment, les dossiers ont fait leur apparition dans le magazine, et il faut donc rassembler les volontés des rédacteurs pour que tous les articles d'un même dossier soient prêts le même mois. Certains rédacteurs peuvent travailler sur des articles pendant un temps fou : Walo ou Den prennent parfois plus d'un an avant de rendre leurs dossiers les plus fouillés. Par ailleurs, Yvan garde toujours le souci de coller à l'actualité (sorties cinéma, vidéo, TV).

Après la sortie du numéro, on confirme alors les sujets du mois suivant : c'est la phase du « comité de rédaction » (qui rassemble les membres d'AMP). J'y ai assisté et c'est discussions sans fin où personne n'est d'accord, où on peut manger de la nourriture périmée depuis deux ans gentiment mise à disposition et qui se finit par des prise de becs sur l'image de couverture.



Une fois que le contenu du numéro est fixé, il faut rédiger les rubriques (WUD, Péritel) : c'est très long, car cela prend énormément de temps de compiler toutes les informations. Les services de presse et les *news* doivent arriver avant une certaine limite sinon ils seront du réchauffé le mois suivant. Il est par exemple arrivé à Olivier de devoir rajouter une info au dernier moment, un jour seulement avant d'envoyer à l'imprimeur les fichiers (c'était l'annonce de la diffusion en France de *Doraemon*, qu'AL ne pouvait pas rater). Les délais ne sont pas les mêmes selon les rubriques, What's up doc ? est bouclé en dernier par exemple, Manga traduits et Péritel un petit peu avant, mais obtenir information et matériel à temps est difficile. Les *news* que tout le monde lit sont en fait bouclées près de deux semaines avant la parution.

Pour le courrier, il n'y en a pas tant que ça. D'ailleurs, la taille de la rubrique s'est réduite ces dernières années. Les lecteurs préfèrent faire des demandes de correspondances plutôt que de livrer leurs avis, semble-t-il.

Bref, tout le monde doit tenir les délais, et c'est *hard* ! Les rédacteurs pigistes ont toujours quelque chose à faire dans leur vie (activité professionnelle, examens, etc.), et donc ils bossent quasiment tous à la dernière minute. Cela complique la tâche de lecture (pour valider le sujet, vérifier qu'il correspond à ce qui a été demandé) par Yvan et Viky, qui s'assurent que les papiers seront compris par tout le monde. Certains rédacteurs dépassent même les dates de rendu, et là c'est un gros problème pour l'étape suivante, la mise en page, qui devient embouteillée.

ガラス注意 FRAGILE



Diane

Mise en page

C'est alors qu'intervient la maquettiste, Diane (qui arrive à trouver le temps de faire aussi des articles, je ne sais pas comment elle fait. Et c'est pareil pour Meko, le maquettiste du *Virus*) : elle s'occupe de mettre en forme le texte. La manipulation d'images, c'est parfois coton. Et puis, l'informatique joue des tours : « *Pour le numéro 47, le numéro de mon arrivée, le disque dur avec toutes les mises en pages a décédé et j'ai été obligée d'en refaire certaines, notamment celle d'*Ashita no Joe. *C'était un super baptême.* » Diane m'a aussi raconté comment elle devait supporter les plantages de son nouveau G4 : « *Je peste régulièrement après les Mac pendant les bouclages parce qu'il ne supportent pas la "pression" qu'on leur impose et j'ai été parfois obligée de redémarrer toutes les dix minutes, voire trois ou quatre fois de suite ! Quand on est charrette, ça fait grincer les dents, mais on est obligé de tenir bon ! Non, non, il ne faut pas tout balancer à travers la fenêtre, parce que Tibor ne serait pas content ^^;* ».

Après cette étape, il y a toute une série de relectures et corrections jusqu'à la validation. C'est fait par la très courageuse Sonia, qui en fait aussi voir des vertes et des pas mûres à Éric et Méko (pour rire).

Olivier



Emballé C'est pesé ! NON, c'est Sonia !!

Impression

Auparavant, on flashait le magazine et on obtenait des films, quatre par page (pour les quatre couleurs primaires : cyan, magenta, jaune, noir) ; à partir des films, on obtenait les plaques qui servent à l'impression. J'ai vu une de ces fameuses plaques, d'une taille respectable correspondant à un cahier de 32 pages, c'est assez bizarre de ne voir qu'une seule des quatre couleurs. Aujourd'hui, il y a deux façons différentes d'obtenir les plaques : AL utilise l'une de ces techniques modernes (le format Tiff-it P0-P1), et Le Virus Manga utilise l'autre (le format PDF).

C'est Éric qui s'en occupe et qui se rend chez l'imprimeur. Les machines de presse sont énormes, Éric me dit au sujet de la masse de papier placée dedans pour me donner une idée : « *Imagine un immense rouleau de PQ pour le Géant vert.* » Éric doit alors ajuster les couleurs tandis que l'impression est lancée : c'est la phase dite de calage. À la fin du processus, il y a environ 60 000 numéros imprimés qui vont être envoyés à une autre usine pour être brochés (agraphés pour un dos piqué, ou encollés pour un dos carré collé).

Mac Bout : le poulpe.

Distribution

Une partie s'en va pour le routage rejoindre les abonnés, une partie est récupérée par AMP et la plus grosse partie est prise en charge par les NMPP qui vont diffuser les numéros dans les dépôts de presse, qui feront partir les AnimeLand par paquets dans les points de presse.

Je demandais souvent pourquoi on pouvait trouver AL et le Virus dans un kiosque et pas dans le kiosque d'à côté. En fait c'est mathématique. Il y a 33 000 points de vente en France, et 45 000 exemplaires d'AL pour la Métropole… On comprend qu'il a une certaine difficulté à faire coïncider les deux chiffres, et on ne peut bien sûr pas placer un seul AL par point de vente… Éric a des stratégies de diffusion : le placement est super délicat, car il y a en France des milliers de nouveaux titres presse par jour. Deux ou trois fois par an, Éric (parfois accompagné d'Yvan) se rend à des rencontres organisées par les NMPP avec les dépôts : persos souvent hauts en couleur, discussions intéressantes avec des gens qui connaissent le terrain.

Marketing

C'est le territoire d'Éric. Il met en place des partenariats ; c'est comme ça, entre autres, qu'il y a des concours dans les magazines (on peut filer des *manga* aux lecteurs).

Les abonnements et les anciens numéros

Là c'est Daphné Superbie (elle et Diane sont sœurs) qui s'en occupe. Depuis la création du Virus Manga, elle a donc deux fois plus de travail…

pigistes

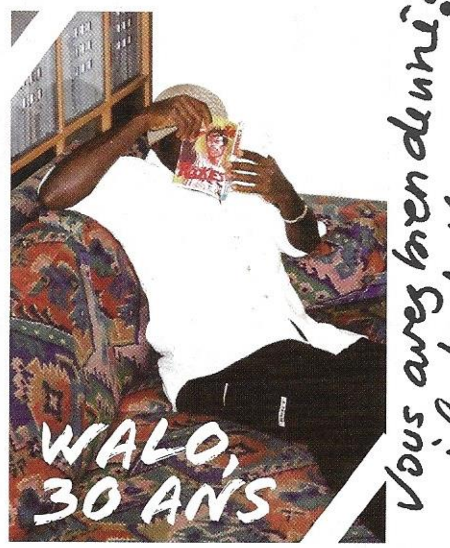
Souvent, les membres d'AnimeLand doivent partir à l'étranger. Greg, par exemple, fait de fréquents aller-retour au Japon. Et il en est revenu avec un somptueux T-shirt où était écrit Hang Over. Les Japonais considèrent ce terme comme un superlatif de Hang On (« accroche-toi »), mais ça veut dire « gueule de bois ». Classe garantie !

DEN SIGAL

Il n'a pas pris son pseudo en référence au cyborg de Gunnm... mais tout bêtement parce qu'en 1987, il a fait un high-score à un jeu vidéo, Dangar, et qu'il ne pouvait y mettre que les trois premières lettres de son prénom. En fait, il est prof, mais comme il parle japonais, il aide l'équipe d'AnimeLand à se tenir au courant du marché du manga au Japon. Il m'a expliqué qu'il travaillait chez AMP depuis 2001, parce qu'Eve Chauviré avait suggéré à Yvan de lui confier des piges... et il y est resté depuis.

SÉBASTIEN KIMBERGT, 23 ANS

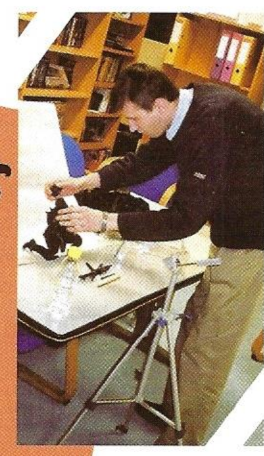
Il est devenu pigiste par piston. Il connaissait le cousin de l'oncle du beau-frère de la nièce à la fille du voisin d'un pigiste (Matthieu Pinon pour ne pas le dénonc... citer). En janvier 2001, il l'a accompagné à Angoulême (« merci de n'en déduire aucune conclusion hâtive ») où ce dernier a commis le crime de le présenter au Rédacteur en chef (qui lui en veut encore pour ça). Et c'est là, entre deux autographes et trois calembours, qu'il a proposé un premier article à Yvan. Son ambition : devenir le rédacteur fou à la place du rédacteur fou. Et c'est pas gagné !



Vous avez bien deviné : il dort !!

Bien qu'il adore l'animation japonaise et l'étudie de près, il a commencé son rôle de pigiste avec un article sur Dr Katz, une série américaine. Depuis, il s'est fait un devoir de suivre des productions françaises, de participer à tous les festivals d'animation et d'être le contact privilégié des jeunes talents à suivre. « Ma série préférée, c'est Ken, y'a pas photo ! », pourrait résumer le personnage, mais il faut savoir voir au-delà des apparences.

MADOX, 31 ANS



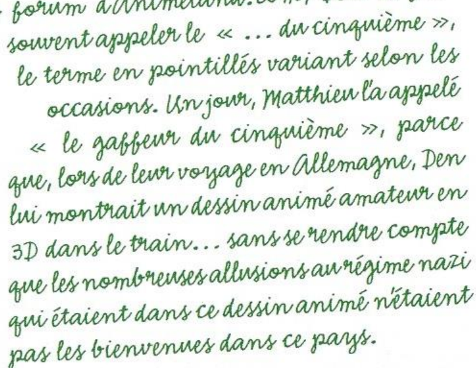
Son pseudo lui vient d'une armure mobile et de l'OAV du même nom. Un gars qui adore les robots (une passion qu'il partage avec Yvan, de même que celle irraisonnée autour des maquettes), les hommes-animaux, à l'humour très particulier, et qui est aussi grand qu'il est maigre. C'est d'autant plus étonnant qu'il mange comme quatre ! Son expérience au sein d'AnimeLand est diverse, passant de la saisie de données à celle de pigiste, et ce depuis près de 10 ans : « Yvan m'en veut toujours pour ce jeu de mots qui a échappé à son attention dans un de mes articles : Quand les jeunes filles avaient de grosses queues. ». Comme quoi, qui se ressemble s'assemble : l'humour (lourd ?) semble être la pierre de touche de l'équipe rédactionnelle.

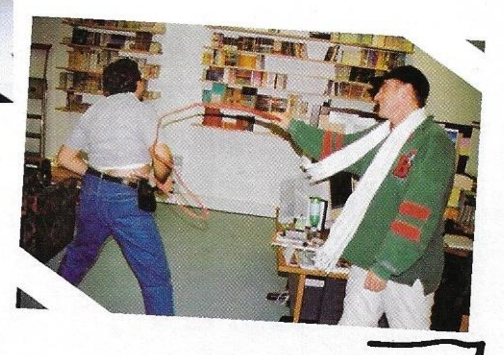
MATTHIEU PINON, 26 ANS



Surnommé le Nain de jardin par tout le monde, il habite à Angers. Alors, forcément, il ne passe pas souvent aux locaux. Mais quand il vient, c'est la fête, et il se fait toujours agresser par Meko, qui veut absolument finir la soirée en buvant avec lui. Lui aussi est prof, et travaille chez AMP depuis 1999... et apparemment, c'est un gros fêtard, surtout en conventions. Généralement, au bout de la première journée d'une convention, le responsable du bar se souvient de lui et d'Éric, allez savoir pourquoi...

Sur le forum d'Animeland.com, Den se fait souvent appeler le « ... du cinquième », le terme en pointillés variant selon les occasions. Un jour, Matthieu l'a appelé « le gaffeur du cinquième », parce que, lors de leur voyage en Allemagne, Den lui montrait un dessin animé amateur en 3D dans le train... sans se rendre compte que les nombreuses allusions au régime nazi qui étaient dans ce dessin animé n'étaient pas les bienvenues dans ce pays.





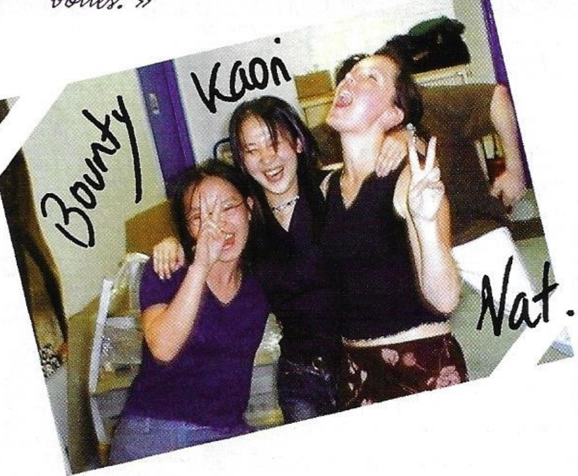
NATHALIE B., 29 ANS

Elle est entrée dans le sérail des pigistes d'AnimeLand via son site internet, il y a un peu plus de deux ans. Venue au manga et à l'animation "sur le tard", elle n'aime pas cloisonner les domaines, appréciant de parler « d'un peu tout ce qui touche à la culture nippone, plutôt populaire, avec l'idée de montrer les liens existant principalement entre manga, littérature, cinéma d'animation, cinéma live ». Elle collabore depuis peu au magazine L'Écran Fantastique, avec « la mission sacrée de parler d'animation et de manga autrement ; la presse généraliste ou culturelle, quand elle s'y intéresse, se débat encore dans des préjugés post-Club Dorothée ». Jusqu'ici, elle n'a pas encore osé réaliser son rêve de se présenter en Furya, la méchante de San Ku Kaï, lors d'un cosplay, « mais ça me démange méchamment, et j'ai les cheveux et les bottes. »



KARA

Il fait partie des pionniers d'AnimeLand, il suit l'aventure depuis le numéro 7. Il m'a raconté les nombreuses nuits blanches, à l'époque où les laserdiscs coûtaient entre 400 et 600 francs, et qu'une seule personne pouvait en acheter et en faire profiter ses amis. « On voyait tout et n'importe quoi, majoritairement en VO of course. Mais déjà, la qualité d'image nous émerveillait, le DVD était encore très, très loin. Je me souviens que l'on se faisait des week-ends entiers dans des studios d'à peine 30 m² ! J'ai même dormi assis contre un mur. En y repensant, cela fait pas mal penser aux conditions de travail d'un mangaka ! ». Il écrit aussi pour le site où il a une rubrique « Première impression » et continue de publier des BD. « Ce qui marrant avec mon job, c'est que, finalement, je suis des deux côtés de la barrière ! En effet, d'un côté je suis auteur de BD et illustrateur, et de l'autre, je suis critique de BD ! Autrement dit, je n'ai pas intérêt à me gourer. Fort heureusement, je ne chronique que des DA et autres manga made in Japan. Mais le principe reste le même, je suis pris entre deux feux ! »



(*) Et y a encore plein de rédacteurs que je n'ai pas eu l'occasion d'interviewer : Julien Bastide, Bounthavy Suvilay, Yannick Dupon-Hirao, Eve Chauviré, Daniel Andreyev... J'espère que tout ce petit monde va continuer longtemps à écrire à AMP, et je reviendrai les voir pour le numéro 100 du Virus Manga !

Un grand merci à Den Sigal, Matthieu Pinon, Sonia Jensen et Meko pour m'avoir aidé et soutenu pendant toute la durée de ce stage !

Attention Nouvelle Adresse :

20 rue Trousseau 75011 Paris

Les numeros de telephone ainsi que l'adresse du site :

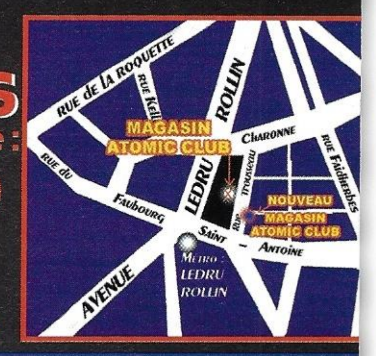
01 48 05 06 08 & 01 47 00 81 30

www.atomicclub.com

restent inchanges

horaires : Lun-Sam : 10h30-19h (non stop) & Dim 14h-18h

Atomic Club — Manga - Art Book - DVD - CD - Video Games

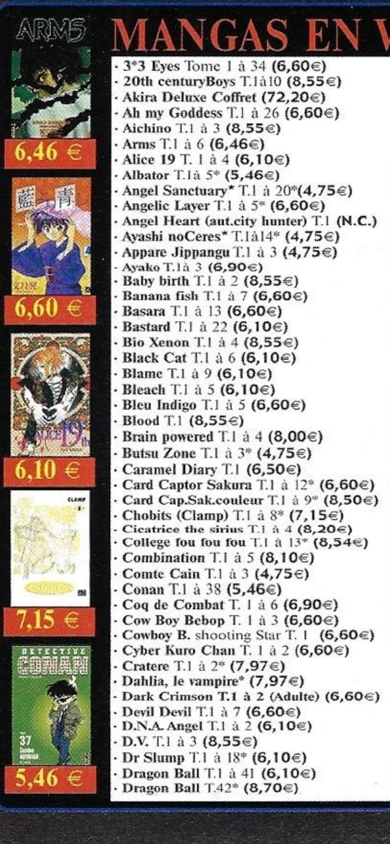


DES NOUVEAUX POSTERS DISPONIBLES CHEZ ATOMIC CLUB

2,30€ /piece

(commande minimum de 5 pièces par commande)

MANGAS EN VERSION FRANCAISE



- 3*3 Eyes Tome 1 à 34 (6,60€)
- 20th centuryBoys T.1à10 (8,55€)
- Akira Deluxe Coffret (72,20€)
- Ah my Goddess T.1 à 26 (6,60€)
- Aichino T.1 à 3 (8,55€)
- Arms T.1 à 6 (6,46€)
- Alice 19 T. 1 à 4 (6,10€)
- Albator T.1à 5* (5,46€)
- Angel Sanctuary* T.1 à 20*(4,75€)
- Angelic Layer T.1 à 5* (6,60€)
- Angel Heart (aut.city hunter) T.1 (N.C.)
- Ayashi noCeres* T.1à14* (4,75€)
- Appare Jippangu T.1 à 3 (4,75€)
- Ayako T.1à 3 (6,90€)
- Baby birth T.1 à 2 (8,55€)
- Banana fish T.1 à 7 (6,60€)
- Basara T.1 à 13 (6,60€)
- Bastard T.1 à 22 (6,10€)
- Bio Xenon T.1 à 4 (8,55€)
- Black Cat T.1 à 6 (6,10€)
- Blame T.1 à 9 (6,10€)
- Bleach T.1 à 5 (6,10€)
- Bleu Indigo T.1 à 5 (6,60€)
- Blood T.1 (8,55€)
- Brain powered T.1 à 4 (8,00€)
- Butsu Zone T.1 à 3* (4,75€)
- Caramel Diary T.1 (6,50€)
- Card Captor Sakura T.1 à 12* (6,60€)
- Card Cap.Sak.couleur T.1 à 9* (8,50€)
- Chobits (Clamp) T.1 à 8* (7,15€)
- Cicatrice the sirius T.1 à 4 (8,20€)
- College fou fou fou T.1 à 13* (8,54€)
- Combination T.1 à 5 (8,10€)
- Comte Cain T.1 à 3 (4,75€)
- Conan T.1 à 38 (5,46€)
- Coq de Combat T. 1 à 6 (6,90€)
- Cow Boy Bebop T. 1 à 3 (6,60€)
- Cowboy B. shooting Star T. 1 (6,60€)
- Cyber Kuro Chan T. 1 à 2 (6,60€)
- Cratere T.1 à 2* (7,97€)
- Dahlia, le vampire* (7,97€)
- Dark Crimson T.1 à 2 (Adulte) (6,60€)
- Devil Devil T.1 à 7 (6,60€)
- D.N.A. Angel T.1 à 2 (6,10€)
- D.V. T.1 à 3 (8,55€)
- Dr Slump T.1 à 18* (6,10€)
- Dragon Ball T.1 à 41 (6,10€)
- Dragon Ball T.42* (8,70€)
- Dragon Ball Double T.1 à 18 (8,55€)
- Dragon Ball box "jap." T.1 à 4 (14,25€)
- Dukalyon(Clamp) T.1 à 2* (6,60€)
- Eden T.1 à 8 (8,60€)
- Eiji T.1 à 12 (5,46€)
- Enfer et Paradis T.1 à 9 (8,55€)
- Et Cetera T.1 à 7 (6,10€)
- Evangelion T.1 à 8 (6,10€)
- Escaflowne T.1 à 9 (6,60€)
- Es eternal Sabath T.1 (6,10€)
- Fake T.1 (8,55€)
- Flame of Recca T.1 à 12 (4,75€)
- Fly T.1 à 37* (5,25€)
- Flic a Tokyo T.1 (5 €)
- Fruit Basket T.1 à 9 (5 €)
- Fushigi Yugi* T.1 à 18* (4,75€)
- Fist of the blue Sky(aut. Ken) T.1(N.C.)
- Gals Tome 1 à 4 (6,10€)
- Gantz* Tome 1 à 6 (8,55€)
- Gasaraki Tome 1 à 4 (8,55€)
- Genzo le Marionettiste T.1 à 4 (6,60€)
- Get Backers T.1 à 4 (6,60€)
- G.T.O. Tome 1 à 25* (6,60€)
- Gundam wing Blind Target* (8,10€)
- Gundam wing episode ZERO* (9,50€)
- Gunnm (vers. Deluxe) T.1 à 6* (10,80€)
- Gunnm Last Order T.1 à 3 (6,10€)
- Gunnm Deluxe Coffret (72,20€)
- Gundam wing G unit T.1 à 3 (6,60€)
- Gundam wing T.1 à 3 (6,60€)
- Gundam wing Battle Field (6,60€)
- Gundam wing Endless Waltz (6,60€)
- Hack T.1 (8,17€)
- Hanayori Dango T.1 à 7 (6,10€)
- Hikaru no go T.1 à 9 (4,75€)
- Himikoden T.1 (9,70€)
- Histoires courtes T.1 à 3 (6,10€)
- Hunter X Hunter T.1 à 17 (5,46€)
- I"s (M. KATSURA) T.1 à 15* (4,75€)
- I'LL Generation basket* T.1-6,9-12(4,75€)
- Inu Yasha(auteur deRanma)T.1à12 (5,46€)
- Imadoki* T.1 à 5 (4,75€)
- Island T.1 à 6 (8,20€)
- I.T. (auteur Kirara) T.1 à 2 (10,00€)
- J'aime ce que j'aime T.1 à 3 (6,60€)
- Jojo bizzare Adventure T.1 à 27 (5,25€)
- Kagome Kagome (aut.Kirara) T.1à3(8,55€)
- Kamikaze T.1 à 5 (9,40€)
- Karakuri Circus T.1 à 4 (5 €)
- Katsuo T.1 à 10*(aut..Noritaka) (6,10€)
- Kindaichi T.1 à 11 (4,75€)
- Ki-ichi T.1 à 3 (6,90€)
- Kirara (Toshiki Yui) T.1 à 6* (8,55€)
- Kenshin, le vagabond T.1 à 28 (6,10€)
- Kenshin Guide Book T.1 à 2 (10€)
- King of Fighter Zillion T.1 à 6 (11,88€)
- Kyo T.1 à 12 (5,46€)
- Lady oscar T.1 à 2* (18,05€)
- Larme Ultime T.1 à 7 (6,90€)
- Les chevaliers du Zodiaq. T.1 à 28* (5,46€)
- Le dieu chien T.1 à 7 (6,90€)
- Le jeu du Hasard* (4,75€)
- Lin 3 (auteur vamp. Miyu)T.1 à5*(6,60€)
- Le nouvel Angyo Onshi T.1 à 6 (6,60€)
- Le sommet des dieux T.1 (17,10€)
- Lone Wolf & Cub T.1 à 3 (9,50€)
- Love Hina T.1 à 14 (6,60€)
- Love Story (Pour Adulte)T.1 à 2 (7,51€)
- Lythis T.1 à 2 (6,60€)
- Maison Ikkoku T.1 à 10* (8,55€)
- Macross 7 Trash T.1 à 8 (6,10€)
- Magical Talulu T.1 à 12 (4,75€)
- Magie interieure T.1 à 3 (5 €)
- Magic Knight Ray earth T.1 à 6* (7,49€)
- Magic Knight Ray earth le coffret* (45€)
- Majin Devil T.1 à 2 (9,70€)
- Marmelade boy T.1 à 9 (6,10€)
- Mars T.1 à 7 (6,60€)
- Mint Na Bokura* T.1 à 6 (6,10€)
- Medarot T.1 à 3, serie2 T.1 à 3 (6,60€)
- Monster T.1 à 13 (6,50€)
- Moryokiden T.1 à 3 (8,55€)
- Miyuki Chan in wonderland (10,88€)
- Moryokiden T.1 à 3 (8,54€)
- Nadesico T.1 à 4 (8,00 €)
- Najica T.1 à 2 (8,55 €)
- Nana T.1 à 7 (5 €)
- Naruto T.1 à 10 (5,46€)
- Nausicaa T.1 à 7* (9,90€)
- Neiji *(4,75€)
- New York New York T.1 à 4 (8,55€)
- Nijiiro Tagarashi T.1 à 4 (6,10€)
- Number 5 T.1 à 2 (14,25€)
- Olive et Tom* T.1 à 37* (5,25€)
- Olive et Tom World Tour T.1 à18 (5,25€)
- One Piece T.1 à 20 (6,10€)
- Ping Pong T.1 à 2 (9,98€)
- Planetes T.1 à 3 (9,00€)
- Peach Girl T.1 à 15 (6,50€)
- Phenix T.1 à 11 (8,54€)
- Princesse V.Miyu T. 1, 3 à 6* (7,97€)
- Princesse Vamp.Miyusaison2 T.1 (7,98€)
- Ranma 1/2 T.1 à 38* (6,10€)
- Racaille Blues T.1 à 27 (5,25€)
- Rave T.1 à 9 (6,10€)
- Raxephon T.1 à 2 (8,55€)
- RG VEDA* T.1 à 10 (8,55€)
- Reincarnations* T.1 à 21* (4,75€)
- Red Eyes T.1 à 5 (8,55€)
- Rookies T.1 à 23 (4,75€)
- Sailor Moon T.1 à 18* (6,10€)
- Sailor V T.1 à 3* (6,10€)
- Saiyukiden T.1 (9,41€)
- Seraphic Feather T.1 à 8 (6,60€)
- Shadow Lady T.1 à 3* (4,75€)
- Shaman King T.1 à 17 (5,46€)
- Shonen Collection T.1 à 11 (6,60€)
- Short Program T.1 à 3* (7,98€)
- Slam Dunk T.1 à 26 (5,46€)
- Silent Mobius T.0 (8,55€)
- Silent Mobius T.1 à 6 (8,55€)
- Shirahime Sho (Clamp) (7,15€)
- Sous un rayon de soleil T.1 à 3* (4,75€)
- Soul Hunter (Hoshin) T.1 à 14 (6,10€)
- Stratege* T.1 à 11* (6,95€)
- Tajikarao T.1 à 3 (6,90€)
- Tenchi Muyo T.1 à 12 (6,60€)
- Tough T.1 à 23 (6,95€)
- Togari T.1 à 7 (5€)
- Tokyo babylon* T.1 à 6 (8,55€)
- Trefle/Clover T.1 à 4* (6,60€)
- Tsubasa T.1 (8,55€)
- Utena la fillette revol. T.1 à 5 (6,60€)
- VAGABOND T.1 à 17 (8,54€)
- Vidéo Girl Ai* T.1 à 15* (4,75€)
- Vidéo Girl DELUXE* T.1 à 9 (11,40€)
- Wish* T.3 à 4* (8,54€)
- X de Clamp* T.1 à 17 (4,75€)
- Yugioh T.1 à 28 (5,46€)
- You're under arrest T.1 à 7 (6,60€)
- Yuyu Hakusho T.1 à 19* (5,46€)
- Zero One T.1 à 3 (8,55€)

** ATTENTION AUX RUPTURES EDITEUR !**

S.V.P. appellez-nous avant de commander vos mangas preférés... ou verifiez sur le site Web : www.atomicclub.com

TELEPHONE : 01 48 05 06 08



ART BOOK : livres d'illustrations couleur / NOUVEAUX PRIX POUR L ANNEE 2004 ! / CETTE ANNEE, ATOMIC CLUB VOUS FAIT ENCORE PLUS DE PRIX INTERESSANTS
SAINT SEIYA POSTCARD BOOK 9 €
SAINT SEIYA ANIME SPECIAL 9 €
CITY HUNTER PERFECT MOOK 18 €
ESCAFLOWNE PERFECT ILLUSTRATIONS 18 €
MAISON IKKOKU ART COLLECTION 18 €
LODOSS WAR ILLUSTRATIONS 18 €
CHOBITS ILLUSTRATIONS YOUR EYES ONLY 14 €
SAINT SEIYA ILLUSTRATIONS HADES 69 €
CAPCOM ILLUSTRATIONS YOUR EYES ONLY 23 €
LOVE HINA ART COLLECTION 19 €
REASSORT : ART BOOK ENFIN DISPONIBLE 30 €
ART BOOK photos des SUPER SENTAI
CD AUDIO : PLEINS DE CD's AUX MEILLEURS PRIX (+350 TITRES)
10 € LE CD AUDIO
BEAUCOUP DE PROMOTIONS AU MAGASIN AU MOIS D AVRIL !
SAINT SEIYA ACTION FIGURES 99 € le lot de 5
SD ACTION SAINT SEIYA FIGURES PACK sagittaire+ seiya, balance+shiryu, belier+ Sion, 59 € le lot de 3
SAINT SEIYA SHOGOKIN METAL
NOUVEAU ! 49 € pièce
TRADING CARD boite de 15 sachets 69 € la boite ou 6 € le sachet
CHOBITS (CLAMP)
SAINT SEIYA Hades nouveau
39 € le lot de 2
DBZ PACK FIGURINES
20 € pièce 99 € les 7 boules (1 a 7 etoiles, 40 cm diam.)
COUSSIN DRAGON BALL
35 € le lot de 2
ONE PIECE FIGURES PACK 59 € le lot de 4
OLIVE ET TOM 25 € le lot de 6
HIKARU NO GO 25 € le lot de 6
COBRA 25 € le lot de 6
SAILORMOON SERIE 4 25 € le lot de 6
SERIE 5
FIGURINES GASHAPON (>6 CM A MONTER FACILEMENT) SUPER PROMOTION
SAINT SEIYA poseidon 25 € le lot de 6
SAINT SEIYA Gold Saint Special 59 € le lot de 12
SAINT SEIYA Partie 3 25 € le lot de 6
DRAGON BALL Z 25 € le lot de 6
25 € le lot de 7
Bon de commande à découper ou recopier et à renvoyer à : ATOMIC CLUB (Service VPC) 20 Rue Trousseau 75011 Paris
Attention : pour toutes réclamations : fermées le Jeudi, Samedi, Dimanche & jours fériés. ATTENTION : Les prix sont valables pendant le mois de la parution du magazine et sont sous reserves d'erreurs typographiques et dans la limite du stock disponible.
les horaires : lun-Sam : 10h30-19h / ouvert meme le dimanche : 14h-18h
retrouvez nous aussi sur notre site internet www.atomicclub.com
numero de telephone : 01 48 05 06 08 / 01 47 00 81 30 fax : 01 48 05 15 52
DATE : __/__/2004 No Client :
Nom, Prénom :
Né le : __/__/19__ (obligatoire si paiement par cheque)
Adresse :
Code Postal : Ville :
Telephone fixe (obligatoire) :
Chèque (à l'ordre d'Atomic Club)
rens. obligatoire : type de pièce d'identité (Passeport, Carte National d'identité, ...) :
date de création : __/____ (mois/année)
Mandat Cash
Carte Bleue VISA
num CB :
expire le : ____/20____
Signature obligatoire :
Frais de port et d'emballage
Colissimo suivi : 7 €
Europe + DOM & TOM : 11 €
Reste du monde : 23 €
Commande sup. à 150 €
Colissimo suivi + assurance : 13 €
DESIGNATION
Qté
P.U.
TOTAL
Important : pour le paiement par chèque : les renseignements sur le type de pièce d'identité, la date de création de celle-ci ainsi que votre date de naissance sont primordiales pour le traitement de votre commande. (ou tout simplement la photocopie de la pièce d'identité).
Sous-Total :
Participation aux frais de port & d'emballage :
TOTAL A PAYER :
ANILND 04/04 /Photos non contractuelles

Contre-courant (9)

Jalons pour l'animation japonaise au temps présent

Vouloir embrasser d'un regard pondéré l'évolution et l'état présent du cinéma d'animation, en tant que registre formel, tient encore largement de la gageure, voire — trop souvent — de la pieuse intention, érigée en prétexte à efforts d'une autre nature.

Aussi peu concluant soit-il, ce constat se trouve d'une singulière actualité pour le domaine japonais : dans le flot incessant, toujours plus débordant que forme cette production animée, vouloir lire les mouvements du temps présent, en particulier, s'annonce souvent aussi ardu que tout travail d'exploration rétrospective.

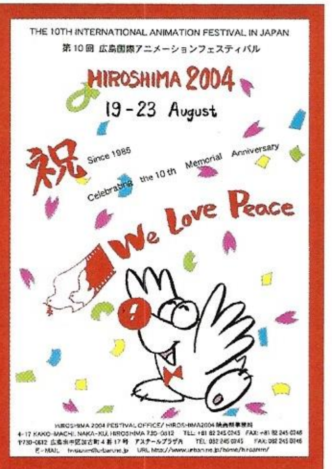
Pour autant, cet exercice s'avère sans cesse plus nécessaire, et d'autant plus dans le cas du Japon, production nationale singulièrement minorée — pour ne pas dire largement occultée — dans l'histoire mondiale du cinéma d'animation. Étant donné un constat de carence aussi patent pour quiconque s'intéresse tant soit peu à l'image par image, comment désormais faire l'économie d'un tel effort pour le temps qui est le nôtre ?

***

Un certain nombre de signes permet de tracer quelques lignes directrices dans l'évolution du regard que porte le Japon sur sa production animée au cours des dernières années. Nous en retiendrons sept, de l'ordre des événements festivaliers basés sur une démarche de continuité

Ces indications ponctuelles tissent la trame d'un changement de perception en profondeur, qui concerne en particulier le cadre de l'animation dite « indépendante », avec tous les problèmes que pose un tel choix de catégorisation, dans les diverses nuances terminologiques qui le composent — on y reviendra prochainement.

1. De toutes les manifestations dédiées au cinéma d'animation dans le Japon d'aujourd'hui, Il faut d'abord mentionner pour première et principale d'entre elles le **festival international du film d'animation de Hiroshima**[1].



Lancé en 1985 avec pour figure centrale l'auteur KINOSHITA Renzô (1936-1997), et pour thème le slogan « *Animation for peace* », cet événement biennal se tient désormais les années paires. Placé d'emblée sous l'égide de l'Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA[2]), il constitue l'un des moments les plus importants au monde dans ce domaine, aux côtés des festivals d'Ottawa, de Zagreb et d'Annecy. Compromis concluant, en termes d'envergure, entre l'ambiance familiale de Zagreb et l'embellie annecienne, ce rendez-vous fêtera cette année sa dixième édition, du 19 au 23 août 2004.

Il faut saluer ici le travail mené depuis bientôt vingt ans par ce festival, le premier d'ambition internationale en Asie, et le seul événement à accueillir au Japon de façon aussi large et déterminée les auteurs et producteurs étrangers. Si cela a pu avoir pour conséquence de voir la programmation (et notamment pour les films en compétition) négliger la production nationale au cours des deux dernières éditions, l'ouverture au monde dont fait preuve cette initiative de longue haleine est trop rare, et trop précieuse dans le contexte japonais pour ne pas mériter un soutien appuyé.

2. Depuis 1997, l'Association Japonaise du Cinéma d'Animation (ou JAA[3], pour « *Japanese Animation Association* ») a organisé à trois reprises un événement intitulé ***Into Animation***, afin de présenter l'actualité des travaux de ses membres aussi bien que des programmes rétrospectifs, et de favoriser les échanges en tous genres.

Fondée en 1978, avec pour premier président TEZUKA Osamu (1928-1989), la JAA fut conçue dès l'origine comme une structure dédiée avant tout aux créateurs, et en particulier dans le domaine de la production « indépendante ». L'association intègre néanmoins plusieurs studios de production « commerciaux », en tête desquels la société Tezuka Productions, ainsi que quelques chercheurs. Forte aujourd'hui d'une centaine de membres, elle a pour président KAWAMOTO Kihachirô (1925-), et en comparaison par exemple de son homologue française, l'AFCA (Association française du cinéma d'animation), fonctionne dans une logique somme toute proche du collectif d'auteurs.

Après un premier rendez-vous en 1997, puis le second en 1999, la troisième édition d'*Into Animation* aura attendu quatre ans pour voir le jour. C'est que, soumise notamment à l'actualité des membres de l'association, cette grande réunion n'aurait pu rassembler suffisamment de travaux en un temps plus court. Les deux dernières années ont aussi été l'occasion, entre autres, d'accueillir bien des nouveaux membres, en particulier dans la génération des plus jeunes créateurs, ceux sortis de l'université ces dernières années.

Après le succès de la troisième manifestation, en mars 2003, nul ne saurait prédire quand tombera la prochaine échéance de ce rendez-vous irrégulier. Une chose est sûre : il y aura d'autres éditions...

3. Depuis la même année 1997, l'Agence des Affaires Culturelles — homologue japonais de notre ministère de la Culture — organise chaque année le ***Media Arts Festival***, compétition à la structure redoutablement complexe, destinée à récompenser les travaux les plus remarquables dans le domaine de la « création par média interposé » — soit dans tout le spectre couvert en français par le terme « multimédia », et même au-delà puisque des registres encore fort analogiques y sont également représentés...

Cette compétition, lors des six premières éditions, était composée des sections suivantes :

– « art numérique interactif » (jeux vidéo, installations, création robotique, sites Internet, logiciels, etc.)
– « art numérique non-interactif » (image infographique fixe — illustration — ou animée — court voire long métrage, pilotes, spots publicitaires, cinématiques de jeux vidéo —, effets spéciaux télévisés, etc.)
– « animation » (toutes catégories techniques, de métrage et de format de production confondues)
– « bande dessinée »

Chaque catégorie voit décerner un Grand Prix, doublé d'une série de Prix d'excellence. Depuis la cinquième édition (2001), la création d'une volée de Prix spéciaux, ainsi qu'une mention de tous les travaux nominés (non primés) rendent encore un peu plus confuses les orientations critiques de cet événement très officiel[4]. Si cette initiative des pouvoirs publics japonais participe de fait à mettre en avant la catégorie souvent trop vite oubliée du court métrage animé, c'est dans une logique parfois confuse, toujours consensuelle, qui laisse perplexe et suscite bien des réserves. Ainsi de la prise en compte des travaux étrangers reçus, et primé pour certains, sans la moindre ligne de conduite cohérente exprimée sur le sujet...

Le site Internet de la manifestation[5] donne accès aux sept palmarès décernés à ce jour. La septième édition (2003) instaure désormais pour les deux catégories précitées de l' « art numérique » (i.e. *Digital Art*, terme qui lui-même n'est plus mentionné), un clivage entre des sections « art » et « divertissement », en lieu et place de la dichotomie précédente, basée sur l'interactivité. Dans les faits, ce nouveau découpage n'a hélas pas grand-chose de plus probant sur le fond, étant donnés les nombreuses zones d'ombre que laisse subsister la ligne de démarcation ainsi induite.

L'ensemble des travaux nominés sont présentés et projetés, chaque année

vers février-mars, dans le prestigieux cadre du musée de la photographie de la ville de Tôkyô, qui par ailleurs accueille et organise régulièrement des manifestations et événements liés à l'image animée, expositions comme symposiums, cycles de projections et conférences.

4. Tenu une fois l'an depuis l'été 2000, dans le quartier d'Asagaya à Tôkyô, le ***Laputa Animation Festival***[6] est une initiative privée, organisée par la société Fusion Product, éditrice du magazine *Comic Box*.

Cet événement à la programmation des plus éclectiques intègre une compétition dédiée au court métrage japonais, afin d'encourager les jeunes talents dans ce domaine : ce « Grand Prix Norstein » (puisque tel est son nom) est l'occasion pour ce festival d'accueillir chaque année l'animateur russe Yuri NORSTEIN (1941-), sans aucun doute la personnalité en vie la plus respectée de l'animation mondiale aujourd'hui.

Il ne nous est hélas pas possible de détailler ici la qualité souvent surprenante de cette initiative, et notamment au niveau des personnalités invitées et des travaux projetés. De même, il serait nécessaire de revenir de beaucoup plus près sur l'histoire des publications de cet éditeur hors normes… Disons seulement que le joyeux désordre des œuvres programmées dans le cadre de ce festival, et notamment pour tout ce qui touche à la production nationale, constitue une invite des plus réjouissantes à la découverte de surprises en grand nombre, et à des rencontres souvent des plus heureuses.

5. Initiée en février 2002, la grande kermesse du ***Tôkyô International Anime Fair*** (TIAF[7]), aura tenu sa troisième édition du 25 au 28 mars 2003, à Odaiba dans la baie de Tôkyô. Cet événement a déjà été évoqué dans ces colonnes[8]. Il n'est donc pas nécessaire de revenir sur ses faiblesses et ses contradictions foncières. Pas plus qu'il ne semble utile de s'appesantir ici sur la première édition japonaise de la convention américaine AX (pour *Anime Expo*), tenue en janvier dernier dans le quartier d'Ikebukuro à Tôkyô.

6. L'***Inter College Animation Festival*** (ICAF) initié en 2002, est la première manifestation japonaise dédiée aux travaux animés étudiants. La seconde édition, en septembre 2003, a réuni une série de programmes sélectifs en provenance de seize écoles d'animation ou universités ayant une section se rattachant à ce secteur.

Cette manifestation, sans compétition, donne l'occasion de récompenser, par leur programmation même, les films recommandés par les enseignants de chaque institution. À l'image d'une production étudiante marquée aujourd'hui au Japon par un développement considérable, en qualité comme en nombre de films, ce rendez-vous est appelé à se renouveler sur un rythme annuel, et à accueillir de plus en plus de lieux de formation.

7. Le festival international de l'image animée et du conte de Hida (*Hida kokusai meruhen anime eizôsai*[9]), a vu le jour en 2002, sous la forme d'un événement-test préparatoire. La première édition officielle de ce festival, tenue en mars 2003, a permis la mise en place d'une compétition ouverte à l'international, dans le cadre défini par cette démarche, résolument centré sur les registres narratifs et la notion de patrimoine en matière de récits. Le premier grand prix avait alors été décerné à Natalia DABIJA, réalisatrice russe pour le film *About a fisherman and a fish*. Pour la seconde édition, qui vient de se tenir du 12 au 14 mars dernier, cette compétition a reçu la candidature de 130 films, en provenance de 24 pays ou territoires. Cette année voit récompenser le jeune auteur japonais KATÔ Kunio pour le film *le Journal d'un voyageur*, par ailleurs sélectionné en compétition au festival d'Annecy cette année. Une personnalité au talent prometteur et dont le travail, déjà présenté en France — y compris ses courts métrages précédents *Robotting* (2000) et *the Apple incident* (2001) —, mérite d'être suivi.

La ville de Takayama, située au cœur d'un Japon reculé, dans cette région montagneuse connue sous le nom de Hida (toponyme désignant anciennement cette province dans le découpage administratif du Japon pré-moderne), est le cadre de ce surprenant festival. Site préservé par son éloignement des grand centres, cette petite ville où le bâti traditionnel en bois comme la verdure naturelle ont encore droit de cité, bruisse aujourd'hui encore du cours enjoué de l'eau à travers les minces canaux qui la quadrillent.

Ainsi que l'indique le recours (au final assez peu intelligible) au terme d'origine allemande *Märchen* dans le nom même de ce festival en japonais (alors que l'intitulé anglais choisi pour l'international, *Hida International Animation Festival of Folktales and Fables*, gomme cette mention) l'une des orientations foncière de cette manifestation est de mettre en avant les récits inscrits (ou susceptibles de s'inscrire) dans une mémoire collective, d'être partagé par le plus grand nombre, et au premier chef par le public enfantin. Ainsi, après un hommage à TEZUKA l'année dernière, cette seconde édition a mis en avant l'œuvre du dessinateur YANASE Takashi (1919 -), auteur notamment du fameux *Anpan-man* (un classique de la production dessinée en direction des tout-petits) au travers d'adaptations animées de divers titres, des années 1970 à nos jours. Par ailleurs, le festival a notamment mis en avant des titres comme *Kirikou et la sorcière*, *Panda Kopanda* ou *Jours d'hiver…*

Par-delà les questions de terminologie, qui posent des problèmes décidément toujours plus nombreux, une telle initiative mérite un respect et une attention d'autant plus soutenus qu'elle s'inscrit dans un contexte animé japonais à l'évolution si particulière en direction de publics toujours plus matures en âge, que cette notion de partage, ouvert au sens le plus large, d'un patrimoine narratif et formel s'en trouve apparaître comme une véritable bouffée d'air frais…

L'universalisme qui sous-tend ce projet, en termes générationnels comme nationaux, est une heureuse aventure qui vise à ouvrir une brèche dans le cloisonnement actuel de la production et des publics dans la production animée japonaise. Ouvrir la perception du cinéma d'animation à la production mondiale et à l'enfance, dans une démarche d'exigence volontariste, n'est-ce pas là par définition la première étape incontournable à l'établissement d'un vrai sens des valeurs qui fasse notamment la part des choses entre réussites et échecs, et permette enfin de saisir chaque œuvre en tant que telle, dans ses qualités et ses problèmes propres, et non plus dans le brouillard confus où se fondent encore, pour le plus grand nombre — au Japon comme en France — une écrasante majorité de titres de cette production nationale ?

***

Bien d'autres mentions seraient nécessaires pour tenter de saisir l'image aux contours changeants d'un cinéma d'animation aujourd'hui en butte à une perte des repères classiques fondés sur le clivage entre productions « d'auteur » et « commerciale ». De même, chacun des quelques points abordés cidessus mériterait bien d'autres précisions, et à l'égard de ce clivage en particulier.

Ces éléments forment à nos yeux autant d'indices significatifs sur une situation actuelle aussi riche d'enseignements que toutes les périodes précédentes, pour peu que l'on veuille y porter le regard.

Ilan NGUYÊN

1 — *www.urban.ne.jp/home/hiroanim/*

2 — *asifa.net/* [à noter que l'association comporte notamment une section japonaise]

3 — *www.jaa.gr.jp*

4 — Si l'on ajoute à cet ensemble le rattachement (sous forme de patronage en parallèle) d'une compétition étudiante antérieure, le ***Computer Graphics Contest for Students***, initiée en 1995 et d'une complexité elle-même croissante (d'abord limitée à la seule image numérique fixe, elle intègre dès 1997 l'infographie animée, suivie en 1999 d'une section interactive), la confusion en ressort encore aggravée.

5 — *plaza.bunka.go.jp/festival/english/index.html*

6 — *www.laputa-jp.com/laf/* (en japonais uniquement)

7 — *www.taf.metro.tokyo.jp/*

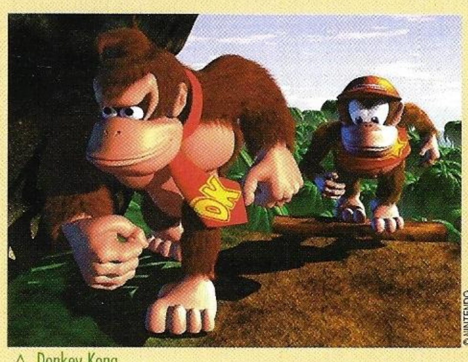
8 — Cf. « Repères pour le temps de l'attente », *in* AL n°92 (juin 2003).

9 — *www.hida-anime.jp*

Il était une fois... les émissions jeunesse

1997-1998
Un nouveau regard sur l'Animation ?

L'ANNÉE 97 EST MARQUÉE PAR L'ARRÊT DE L'ÉMISSION CULTE CLUB DOROTHÉE, ET AVEC ELLE, LA DIFFUSION IMPOSANTE DE DESSINS ANIMÉS JAPONAIS SUR LA TÉLÉVISION HERTZIENNE FRANÇAISE... MAIS LES CHAÎNES DU CÂBLE ET DU SATELLITE VONT S'INTÉRESSER À LEUR TOUR AUX MANGA ET QUELQUES TENTATIVES AMBITIEUSES AURONT LIEU PAR LE BIAIS DE RENDEZ-VOUS TV ORIGINAUX ET INÉDITS...



△ Donkey Kong

Alors que son émission, le Club Dorothée, est en perte d'audience malgré les tentatives pour rajeunir l'équipe (arrivée de l'animateur Éric Galliano), AB Productions est de plus en plus concurrencé sur le terrain de la distribution de programmes. TF1 commence à bouder les *sitcoms* « AB » qui sembleraient nuire à la nouvelle image que voudrait se donner la chaîne : celle de grand public mais avec un minimum de qualité. Saban fait alors une belle percée (entamée avec le triomphe de *Power Rangers* sur TF1 dans le Club Dorothée) et fournit l'essentiel des programmes à M6 Kids qui souhaite cibler un public très jeune.

France 2 cherche à s'adresser davantage aux ados avec La planète de Donkey Kong, concept faisant appel à des personnages virtuels parlant « chébran ». C'est aussi le retour en force des *cartoons* en matinée avec Warner Studio (le samedi). On trouve davantage de dessins animés sur France 3 (*Tico et ses amis, Princesse Sissi*) et Canal Plus (*Superman*).

△ Après *Batman*, Canal Plus entame la diffusion de *Superman*



△ Malgré l'énorme succès de la série, les derniers épisodes de *Dragon Ball Z* ne seront jamais diffusés sur TF1. On les trouvera toutefois en vidéo chez TF1 Vidéo...

Bye Bye Club Do' !

Le 29 août, TF1 propose le dernier numéro du Club Do' moribond et avec lui, l'animation japonaise diffusée à haute dose se termine brusquement. La fin proche de *Dragon Ball Z* n'est pas diffusée (seuls les abonnés à AB Cartoons pourront la voir un peu plus tard). La mort du dessin animé japonais ? Pas si sûr, même si c'est l'animation américaine et franco-européenne qui a investi les écrans français... L'animation nippone a toujours un pied dans la place avec la diffusion de séries gentilles ci et là sur le hertzien (il faut bien guetter !) et le maintien de Mangas Mangas sur Canal +... Le potentiel de la vague *manga* est évident, mais ce style est encore trop controversé et les médias non spécialisés peu enclins à mettre en avant ses qualités. Alors patience...

Une période s'est donc terminée : celle de l'hégémonie Dorothée (soutenue par AB) qui a investi les programmes jeunesse comme présentatrice et / ou directrice de programmes jeunesse depuis Récré A2 (fin 70) jusqu'à la fin du Club Do' (97). Une page est tournée...

TF1 ne verse pas de larmes et ne fait pas de détails : en septembre, c'est TF! Jeunesse qui débarque. La chaîne a soif de donner un autre visage à ses programmes jeunesse grâce au travail de Dominique Poussier... Nouvelle formule, nouvelle vague ! Il est temps de s'attaquer aux trépidants Minikeums qui n'en finissent pas de faire parler d'eux : de nombreux produits dérivés sont développés autour de leur univers et c'est payant ! France 3 est devenu leader...



Bouge avec le sat !

Avec l'arrivée de Fox Kids sur CanalSatellite le 15 novembre, Saban conforte sa position de distributeur. Quelques curiosités au programme comme *La Patrouille des Aigles* (deuxième série de *Gatchaman, alias Bataille des Planètes*) et du culte avec *Jayce et les conquérants de la lumière*... Les débuts prometteurs de la chaîne résolument jeune (habillage en 3D inspiré des jeux vidéo) assurent une solide source de revenus à Saban qui en est actionnaire...

L'actualité du dessin animé se passe maintenant en priorité sur le satellite. Chaque chaîne

FRANÇOISE REYMOND

Françoise débute comme juriste de formation à l'ORTF, puis arrive à la direction des programmes à RMC. Elle retourne ensuite à l'ORTF et rejoint Antenne 2 de 1975 à 1983 en occupant conjointement les fonctions de responsable des achats de droits de programmes (elle contribue avec Jacqueline Joubert et Guy Maxence à l'arrivée de *Goldorak* en France) et d'administrateur de l'unité cinéma et séries étrangères, puis de l'unité de production de fictions. C'est en janvier 1984 qu'elle entre à Canal+ comme directrice des achats de programmes (dont l'unité jeunesse). Ainsi débarquent des séries importées du Japon (*Cobra, Bioman*), d'Italie (*Sherlock Holmes*), des États-Unis (*Denis la Malice, Razmoket, Daria...*) ou coproduites par la chaîne avec IDDH (*Moi Renart*), Procidis (séries des *Il était une fois...*), DIC et Ellipsanime (filiale de Canal +). Les *anime* trouvent refuge dans Cabou Cadin, première émission jeunesse de la chaîne. Mais elle frappe encore plus fort en découvrant certaines séries atypiques comme *Les Simpson* ou *South Park*, en contraste avec Ça Cartoon et Décode pas Bunny. Dans les années 90, Françoise prend Maria Pérez sous son aile pour programmer des séries nippones plus adultes (*Evangelion, Escaflowne, CowBoy Bebop*) ainsi que des OAV et films d'animation japonais (*Macross Plus, Ninja Scroll, Gunnm*). Une première ! Le créneau prend vite fin suite aux problèmes financiers de la chaîne. Françoise quitte Canal+ en septembre 2001. Durant sa carrière, elle dira qu'elle a toujours favorisé toutes les techniques de l'animation : image par image, synthèse (*Insektors, Chipie and Clyde*), temps réel, *motion capture*, lui permettant de renforcer la modernité d'un concept ou d'une écriture. Elle a également été membre du Jury du Festival International d'Animation d'Annecy en 1991 et en 2001.


© TATSUNOKO

△ *La Patrouille des Aigles* est une adaptation « Saban » de *Gatchaman*

MÉLANIE ANGÉLIE

JEAN-MARC SUREAU © TF1

Mélanie ANGÉLIE débute aux côtés de Christophe DECHAVANNE dans Coucou c'est nous (TF1). Ensuite, elle intègre France 2 pour animer Mission Galaxia et en 1996, aux côtés des Kongs, l'émission jeunesse (*Sky Dancers, Princesse Schéhérazade, Les mille et une nuits*) La planète Donkey Kong. Mélanie réussit là où Télévisator 2 a échoué. Très vite, l'émission devient le nouveau rendez-vous favori des enfants. Animer en 3D des singes virtuels pour donner la réplique à Mélanie nécessite un gros travail par ordinateur. Ce sont les prémices de l'animation en temps réel qui prendra son essor début 2000. Les enfants ne veulent plus d'animateurs « humanisés ». En effet, « La génération Pokémon » naissante est accro de jeux vidéo, virtuel et Internet. Suite aux remaniements de France Télévision, *La planète Donkey Kong* s'achève. France 2 décide alors de miser sur un public ado. Mélanie rejoint ainsi la chaîne Canal + pour présenter une rubrique cinéma. Parallèlement, elle incarne au théâtre Angélique, marquise des anges de Robert HOSSEIN et joue le rôle de Nathalie dans Les Vacances de l'amour (AB). Elle co-anime aussi la libre antenne aux côtés de Max sur Fun Radio. Ensuite, elle quitte Canal + et rejoint TF1 pour animer, un temps, Allô Quizz avec Le Festival Robles et devient chroniqueuse pub dans Les enfants de la télé.

thématique jeunesse cherche à imposer une image, une identité. Télétoon (TPS) vise plutôt un public familial et construit sa grille de programmes en ce sens. Fox Kids joue la carte du concept virtuel branché et innove en lançant un nouveau genre d'animateurs : les manimateurs (le *merchandising* se développera peu à peu autour du personnage Roger, comme ce fut le cas pour les Minikeums de France 3). Fox Kids mise énormément sur l'interactivité. Disney Channel met en avant son image de productions de qualité et communique sur le nom. De plus, Disney Channel dispose d'un catalogue imposant de films, ce qui fait défaut à Fox Kids ! Cartoon Network, reprise sur CanalSatellite, adopte un ton décalé et efficace avec les *cartoons* de Warner et Hanna-Barbera. Enfin, il y a le petit poucet : AB Cartoons avec son lot de séries animées provenant de chez AB... Son point faible : AB ne développe pas une véritable politique éditoriale pour la chaîne qui a malgré tout le mérite d'exister... discrètement ! Canal J, doyenne des chaînes jeunesse, n'a qu'à bien se tenir car en effet, elle va perdre du terrain. Télétoon lui oppose une concurrence directe et son évolution va ébranler Canal J.

1er septembre 98 : AB Cartoons change de nom et devient Mangas (ce changement occasionne l'arrêt brutal de l'ancienne grille et de plusieurs séries engagées). Ce nouveau nom a pour but de mieux identifier la chaîne qui affiche ainsi une véritable thématique. Mais Mangas fait toujours tourner les séries en boucle, faute d'être dotée d'un réel développement éditorial !

© COMEDY CRENTRAL

1 – *South Park* (Canal +)
2 – *Cendrillon* (France 3, Télétoon)
3 – *Evangelion* (C :, Canal +)


© TATSUNOKO

© 1996 GAINAX / PROJECT EVA - NAS - TV TOKYO

L'actualité n'est pas morte sur le hertzien. Loin s'en faut, même si la diffusion de séries novatrices est plus pauvre... TF! Jeunesse sur TF1 – installé depuis 1 an – obtient de plus en plus de succès et développe efficacement le concept d'interactivité. L'adhésion sans cesse grandissante du jeune public pour TF! va égratigner peu à peu l'audience des Minikeums qui seront en légère perte de vitesse. Côté service public, France 2 persévère dans la diffusion de séries américaines pour ados comme *Parker Lewis*, achète chez AB quelques *sitcoms* (*La philo selon Philippe...*) et relègue les dessins animés au second plan. France 3 mise toujours sur les séries USA avec l'émission Télétaz (*Batman*, *Le Diable de Tazmanie...*), renforce la diffusion des œuvres européennes (France 3 est le premier coproducteur européen !) et observe une démarche intéressante : la mise en avant de programmes de qualité et plus « adultes », un peu comme Canal + mais en moins décapant. France 3 joue plus sur l'aspect ludique de ce nouveau type de programmes.

Discrètement, de son côté, Serge BROMBERG met les vieux *cartoons* venus de tous horizons en avant sur La Cinquième : les rendez-vous proposés sont Cellulo et Cartoon Factory.

Canal + demeure la plus audacieuse des chaînes avec sa programmation décalée (*South Park*, *Les Simpson*) et novatrice avec la continuité de la case Mangas Mangas (catalogue Manga Vidéo) et l'atypique *Evangelion* (qui avait fait ses preuves malgré une diffusion plus confidentielle sur C: peu avant, chaîne embryon qui donnera naissance à Game One !).

France 3 crée la surprise le 24 décembre avec un projet qui végétait depuis plus d'un an et qui se concrétise alors : Génération Albator ! Surfant sur la vague de la nostalgie, l'émission présente un panel de séries animées cultes des années 80 (*Goldorak*, *Albator*, *Capitaine Flam...*) en les accompagnant de fiches techniques écrites et audio dites par une voix *off* qui avait été celle d'un héros de dessins animés. La diffusion a lieu en deuxième partie de soirée et s'adresse délibérément aux grands ados et adultes, fans ou nostalgiques de ces programmes. C'est un beau succès d'audience !


© NAGAI GÔ / DYNAMIC PLANNING - TOEI ANIMATION

△ *Goldorak* est de retour sur France 3 le soir de Noël 1998 avec l'un des films inédits où il affronte son cousin, le robot géant Mazinger

Avec Canal + et France 3 renaît l'espoir que le dessin animé ne soit plus uniquement dédié aux enfants. C'est l'un des grands changements de l'année 98...

Pierre FAVIEZ et Rui PASCOAL

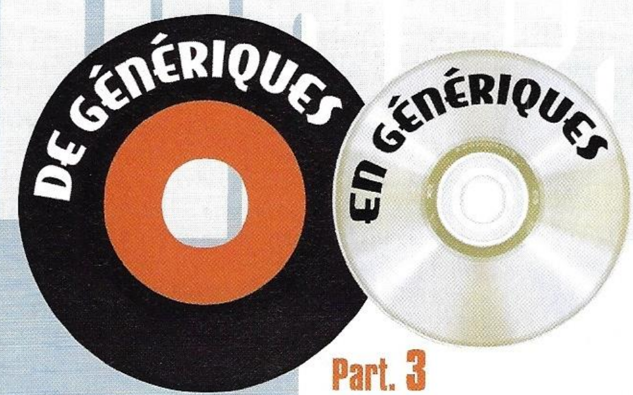
CHRONOLOGIE TV

Les points forts sur le hertzien :

- **Sur TF1**
  Club Dorothée (RDV - arrêt le 29/08/97)
  TF! Jeunesse (RDV - début en septembre 97)
- **Sur France 2**
  La planète de Donkey Kong (RDV)
  Warner Studio (RDV)
- **Sur France 3**
  Génération Albator (RDV – arrivée le 24/12/98)
  Tico et ses amis, Princesse Sissi, Batman, Le Diable de Tazmanie
- **Sur Canal Plus**
  Mangas Mangas (RDV)
  Superman, South Park, Simpson (suite), *Evangelion*
- **La Cinquième**
  Cellulo (RDV)
  Cartoon Factory (RDV)

Les points forts sur le câble et le satellite :

- **Sur Mangas (anciennement AB Cartoons)**
  Dessins animés du catalogue AB
- **Sur Télétoon** (démarrage mi-décembre 1996)
  Un chien des Flandres, Cendrillon
- **Sur Fox Kids (démarrage le 15 novembre 1997)**
  Dessins animés du catalogue Saban



Part. 3

Le marché japonais



©D.R.

△ En 1999, la chanteuse Horie Mitsuko fêtait ses 30 ans de carrière et des dizaines de génériques de dessins animés interprétés depuis 1969

SUITE DE NOTRE DOSSIER CONSACRÉ AUX GÉNÉRIQUES DE DESSINS ANIMÉS. AU JAPON ENCORE PLUS QU'EN FRANCE, LES PRODUCTEURS ONT TOUJOURS APPORTÉ UN SOIN TOUT PARTICULIER À CETTE PARTIE DE L'ŒUVRE TÉLÉVISÉE. EN EFFET, LE GÉNÉRIQUE DÉFILE TOUTES LES SEMAINES ET C'EST AUSSI LUI QUI MARQUE, OU PAS, LES ESPRITS LORS D'UNE DIFFUSION.

Lorsque le cinéma était muet, la musique d'ambiance revêtait un caractère important car elle transmettait des sentiments que les acteurs ne pouvaient exprimer par leur voix. Aujourd'hui, cette tendance reste de mise.

Le marché des musiques était jusqu'alors occupé par la société d'édition musicale Asahi Sonorama, filiale du grand groupe de presse Asahi Shimbun. À ce moment-là, cette maison d'édition crée une série de disques vinyles comprenant musiques des génériques accompagnés d'un épisode raconté (nommé *drama* de nos jours). L'avantage de ces disques appelés « sonosheets » était aussi de posséder un petit livre illustré reprenant la trame de l'histoire. Ces illustrations étaient souvent le fait des animateurs ou *mangaka* originaux. La production de ces disques perdurera jusqu'à la fin des années 70 environ, petit à petit remplacés par les *manga* eux-mêmes, puis par l'émergence des magnétoscopes ou encore par la concurrence d'autres sociétés éditrices de musiques comme Nippon Columbia.

△ Quelques pochettes d'albums « *drama* » d'*Astro le petit robot* édités dans les années 60

L'impact des génériques

Lors de la diffusion de la première série animée hebdomadaire en 1963, *Tetsuwan Atom* (*Astro le petit Robot*), la société de son auteur Tezuka Osamu avait visuellement développé un générique en compagnie du compositeur Takai Tatsuo. Les deux compères réutilisèrent le concept qu'avait imprégné la diffusion de séries télévisées *live* hebdomadaires de l'époque. *Astro* étant la première grande série du maître Tezuka, les taux d'audience étaient très bons et naturellement, les chansons de la série se vendirent comme des petits pains. Le marché de la chanson d'*anime* prenait alors son essor. À cette époque, la société Columbia fête déjà son demi-siècle d'existence au Japon et devient tout naturellement le premier éditeur de musiques de dessins animés. L'idée de génie de Columbia fut de demander à des chanteurs « conventionnels » d'interpréter des génériques de dessins animés. C'est ainsi que des grands noms de la chanson japonaise comme Shimon Masato, Mizuki Ichirô, Sasaki Isao ou encore Kushida Akira se retrouvèrent à interpréter, avec succès, des chansons de dessins animés, éclipsant ainsi totalement leur précédente carrière. La plupart des génériques des années 60 étaient interprétés par des chœurs d'enfants ou des groupes de chanteurs japonais. Le développement d'un genre de « chanteur d'*anime* » fut la clé de la réussite du genre à cette époque. Il semble malheureusement que cette clé ait été perdue aujourd'hui…



△ Les 45t japonais n'avaient pas de pochette mais un simple imprimé plié en deux autour du disque. Ici, un côté met en avant le dessin animé (*City Hunter 2*), l'autre l'artiste interprète (Psy·S)

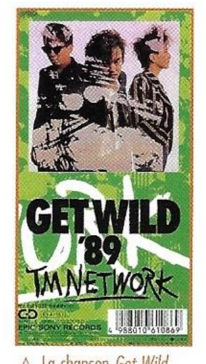
Quoi qu'il en soit, la Columbia s'installe confortablement dans ce nouveau créneau et va complètement dominer les chansons des productions des séries animées entre 1970 et 1990. Quelques sociétés, dont une en particulier, King Records, essaient quand même de s'octroyer quelques parts de marché…

King Records est une société fondée au début des années 30, mais ne deviendra producteur et éditeur qu'en 1951. Grande rivale de la société Columbia, elle forme elle aussi des chanteurs et des compositeurs spécialement pour le milieu de l'animation japonaise. Malheureusement, son réseau de distribution et sa place relativement récente sur le marché ne lui permettent pas de pouvoir rivaliser avec Columbia. Bien sûr, King a quelque fois pris l'ascendant en termes de ventes sur sa rivale, notamment sur la série *Evangelion*, qui fut en 1996 le plus gros succès de la société. La différence qui existe aussi entre les deux compagnies est surtout le fait que King Records n'hésite pas à investir de l'argent dans la production d'un dessin animé, comme le fera plus tard le groupe Avex, le groupe Columbia n'ayant au final jamais réellement pratiqué cela.

Enfin, Columbia a longtemps abusé de sa position dominante sur le marché et elle a fini par se mettre à dos auteurs, compositeurs et même interprètes. Mais ceci est une autre histoire…

La révolution Avex

La fin des années 80 va marquer une révolution dans l'histoire du générique d'animation avec la série *City Hunter*. Suite à des divergences entre la maison Columbia et certains producteurs, ceux-ci tentent d'utiliser des chansons déjà existantes. Cette série produite par la Sunrise va puiser parmi les chansons du compositeur Komuro Tetsuya et de son groupe TM Network. Le succès de ces chansons va propulser les interprètes vers les productions d'animation. Outre *City Hunter*, citons ainsi *Ranma 1/2*, *Slam Dunk* ou encore *Détective Conan*, dont les très nombreux génériques puisent au cœur de la variété nippone du moment.



△ La chanson *Get Wild* (1er générique de fin de *City Hunter*) a connu un tel succès qu'elle a même été remixée en 1989 par les producteurs de Kylie Minogue et de Samantha Fox !

Cette tendance s'installe au début des années 90 et perdure encore aujourd'hui. L'entrée du groupe musical Avex dans la pro-

LES GRANDS CHANTEURS JAPONAIS D'ANIME

ANNÉES 70~80



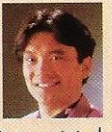
Mizuki Ichirô : Il a interprété plus de 1 000 chansons d'*anime*. Ses titres les plus célèbres sont *Mazinger Z, Albator, Lupin III / Edgar*…



Sasaki Isao : L'Empereur de la chanson d'*anime*. Sa réputation n'est plus à faire et chacun de ses concerts est un événement. Ses titres les plus célèbres sont *Space Cruiser Yamato, Galaxy Express 999* et *Goldorak*, entre autres.



Horie Mitsuko : La petite fée de la chanson a interprété de nombreux génériques d'*anime* et en a même doublé certains. Elle est connue pour *Candy Candy, Le Tour du monde de Lydie, Judo Boy*…

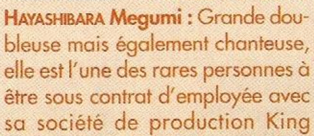


Kageyama Hironobu : Dernier arrivé dans le milieu, il a interprété des titres forts comme *Saint Seiya* ou *Dragon Ball Z*.



Kushida Akira : Il a interprété de nombreuses séries *live* (*X-Or*), sans oublier *Kinnikuman* et *Godannar*.

ANNÉES 90~2000



Hayashibara Megumi : Grande doubleuse mais également chanteuse, elle est l'une des rares personnes à être sous contrat d'employée avec sa société de production King Records. On lui doit *Slayers, Blue Seed, Shaman King*…



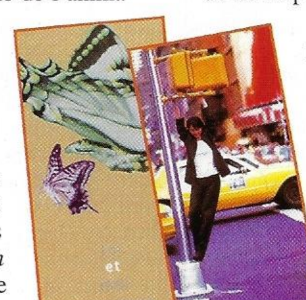
TM Network : Groupe célèbre formé par Komuro Tetsuya (un des pionniers d'Avex). Il a interprété des titres comme *Get Wild* pour *City Hunter* ou encore *Beyond The Time*, chanson de fin du film *Gundam - Char's Counter Attack*.



Hamazaki Ayumi : La reine actuelle de la J-Pop. A interprété le générique de la nouvelle série de *Cyborg 009*.

PHOTOS : D.R.

duction même de séries animées au début des années 2000 accentue encore ces pratiques. Depuis quelque temps, la concurrence que se livrent les sociétés Columbia et Avex pour la domination du marché de l'animation et de la série *live* est devenue extrêmement rude. Actuellement, pour les séries *live*, qui rapportent énormément d'argent, la Columbia a réussi à conserver les génériques de *sentai* (comme *Bioman*), alors que le groupe Avex règne sans partage sur les musiques des séries de *Kamen Rider*. Cette bataille s'explique aussi par des raisons plus complexes qui seront développées dans un article ultérieur.



△ Parfois, le dessin animé dont la chanson est le générique n'est absolument pas mis en avant, comme ici pour Amuro Namie (film de *Pokémon*) ou Zard (*Dragon Ball GT*)

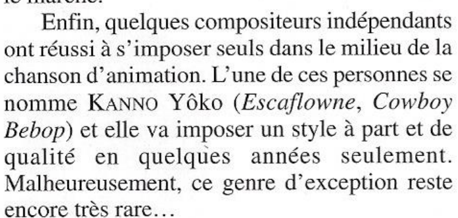
Mais un autre problème se pose de plus en plus pour Avex :

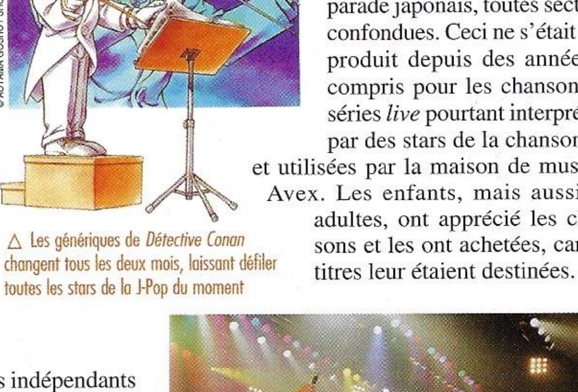


△ Au Japon, les CD-Single sont de mini-CD de 77 mm de diamètre présentés dans un boîtier longiligne

l'absence de quelques chanteurs emblématiques des chansons d'*anime*. En effet, l'interprète change à chaque nouvelle série, ou même pour chaque nouveau générique, en fonction des impératifs de vente ou de stratégie commerciale du groupe. Une stratégie misant sur le court terme qui finira par porter préjudice au groupe un jour ou l'autre, et qui risque de voir les fans se désintéresser de leurs titres, car non porteurs.

Après cette évolution musicale importante, la tendance semble se calmer. Il faut dire aussi que le marasme économique touche actuellement l'ensemble du disque au Japon. Chacun semble se repositionner pour essayer de prendre l'avantage sur ses adversaires, d'autant que des petits labels indépendants comme Lantis ou des grandes sociétés comme King Records se font de plus en plus présentes et tentent, elles aussi, de récupérer des parts de ce juteux marché. Ces petits labels travaillent parfois en bonne coexistence, entre eux mais aussi avec Columbia, chacun ayant besoin de l'autre pour occuper le marché.





© AOYAMA GÔSHO / SHÔGAKUKAN

△ Les génériques de *Détective Conan* changent tous les deux mois, laissant défiler toutes les stars de la J-Pop du moment

Enfin, quelques compositeurs indépendants ont réussi à s'imposer seuls dans le milieu de la chanson d'animation. L'une de ces personnes se nomme Kanno Yôko (*Escaflowne*, *Cowboy Bebop*) et elle va imposer un style à part et de qualité en quelques années seulement. Malheureusement, ce genre d'exception reste encore très rare…

Et demain ?

Aujourd'hui, les chansons des génériques n'ont que peu de rapport avec la série en elle-même, puisque l'on utilise désormais des titres de « J-Pop » (la variété japonaise).

Quelques exceptions subsistent parfois quand il s'agit de séries visant un public nostalgique (les œuvres de Matsumoto Leiji, Nagao Gô) ou simplement par la volonté des producteurs (*Goddanar* en particulier).

Bien sûr, visuellement parlant, les génériques n'ont que peu évolués dans leur concept, par rapport à leurs prédécesseurs, mais l'esprit n'y est plus. Dans un monde où les chansons ont une durée de vie de quelques semaines seulement, il est alors difficile de s'imprégner de celles-ci. De plus, ces derniers temps, une même série peut avoir jusqu'à quatre génériques différents par an, avec en moyenne deux chansons de début, et deux chansons de fin. Cette stratégie montre aussi les faiblesses du système Avex et consorts, car si avant, le succès d'une série faisait grimper les ventes de disques, et vice-versa, ce n'est plus du tout la même chose aujourd'hui.

Il serait temps que les producteurs de disques et de chanteurs prennent conscience que le public fan d'animation et celui qui est fan de J-Pop n'est pas forcément le même. Une personne fan de J-Pop achètera de toute façon la dernière chanson de X ou de Y, et pas seulement parce que c'est la chanson de début de *Cyborg 009* ou de telle ou telle série. La réciproque, en revanche, n'est pas automatique. Ou, dans le meilleur des cas, il achètera le mini-CD du générique, point final.

On a pu le constater récemment avec les deux génériques chantés par Kushida Akira (*Muscleman*, *X-Or*) : *Godannar* (animation) et *Abaranger* (série *live*), qui sont entrés dans le hit parade japonais, toutes sections confondues. Ceci ne s'était plus produit depuis des années, y compris pour les chansons de séries *live* pourtant interprétées par des stars de la chanson ici, et utilisées par la maison de musique Avex. Les enfants, mais aussi les adultes, ont apprécié les chansons et les ont achetées, car ces titres leur étaient destinées.



PHOT : P. GINER

△ Depuis quelques années, les grands interprètes de génériques se retrouvent pour donner des concerts *live* qui rencontrent un grand succès

En bref, on peut voir que les génériques de dessins animés restent toujours aussi importants, et continuent de jouer un rôle dans le succès ou non d'une série. Malheureusement, ce succès est désormais plus visuel que musical. Le regain de nostalgie actuel montre à quel point les chansons ont su toucher le cœur des fans de l'époque. Ce phénomène sera-t-il possible pour les générations futures ? Pas si sûr. Si la Columbia peut se permettre, aujourd'hui, de donner des concerts où sont interprétés ses plus grand succès (comme les Super Concerts Sprits), Avex n'y parvient pas : c'est financièrement impossible à réaliser tellement leurs chanteurs sont cotés et occupés. C'est bien dommage, en vérité…

Pierre Giner

Artémis et Icaros ▷

SAINT SEIYA Tenkai Hen

SAINT SEIYA EST UN TITRE INCONTOURNABLE DE L'ANIMATION ET DU MANGA AU JAPON. CRÉÉ AU DÉBUT DES ANNÉES 80 PAR LE MANGAKA KURUMADA MASAMI, SEIYA A CONNU UNE CARRIÈRE DE PRÈS DE 114 ÉPISODES TÉLÉVISÉS ET 4 FILMS CINÉMA. MAIS CETTE PRODUCTION ANIMÉE STOPPA SUR LE CHAPITRE DE POSEIDON, LAISSANT LA PARTIE HADÈS VIERGE DE TOUTE ADAPTATION. CETTE ADAPTATION VIT LE JOUR EN 2002, SOUS LE FORMAT DE 13 ÉPISODES AU FORMAT OAV. FIN 2003, ALORS QUE LA PREMIÈRE PARTIE DE LA SÉRIE HADES VIENT D'ÊTRE TERMINEE, LA TOEI MET EN CHANTIER LA PRODUCTION D'UN FILM DE LONG MÉTRAGE QUI SE PASSERAIT NON PAS PENDANT HADES, MAIS APRÈS, FAISANT DE CE FILM UNE ŒUVRE COMPLÈTEMENT ORIGINALE, KURUMADA MASAMI AYANT ARRÊTÉ LES AVENTURES DE SEIYA EN MANGA À LA FIN DU CHAPITRE D'HADES.

Les Dieux sont en colère. Seiya et ses compagnons ont commis l'irréparable en s'attaquant à Hadès et Poséidon. Ils sont condamnés à mort. Pour cela, il envoie trois de ses guerriers, un humain, Tôma et deux anges, Theseus et Odysseus. Ils se rendent à l'endroit où Seiya est en convalescence, surveillé par Athena... Athena se refusant à ce que ses chevaliers soient exécutés alors qu'ils ne faisaient que leur devoir, celle-ci decide alors de donner sa vie en échange des leurs. Elle rend Nike, le sceptre insigne de son pouvoir, et abandonne le Sanctuaire à sa sœur Artemis. Quelque temps plus tard, Seiya, ayant enfin retrouvé ses esprits, se rend immédiatement à la recherche d'Athena mais va rapidement se rendre compte que les choses ont énormément changé durant sa convalescence. Lors de sa quête, Seiya va être alors amené à faire le point sur sa vie, sur ses convictions, et sur la légitimité de ses combats.

Telle est, en résumé, la trame du dernier film de Seiya, le cinquième. Cela faisait plus d'une décennie que l'on attendait le retour des personnages de KURUMADA en animation. Le résultat n'est malheureusement pas à la hauteur des espérances, et ce pour de nombreuses raisons.



Une production dans la douleur

Il faut savoir que le film de Seiya est pour la première fois, une œuvre entièrement originale. En effet, si les quatre premiers films étaient aussi des œuvres originales, elles se passaient parallèlement à l'univers de la série télévisée et par conséquent du *manga* lui-même. Pour cette *« Overture »*, l'action se passe après le chapitre d'Hadès et donc après la fin du *manga* dessiné par KURUMADA Masami. Avec une moyenne de 25 000 DVD vendus par volume avec une pointe de 35 000 au premier et près de 33 000 sur le dernier, on pensait légitimement que la Tôei Animation allait continuer la saga d'*Hadès*, ou au pire faire un film dans la lignée des précédents, c'est-à-dire reprenant la trame de la série TV, mais dans un univers « parallèle ». Au final, ce sera bien un film, mais complètement inédit, que Tôei proposera de produire... On convoque alors tout le *staff* technique, ou presque, ayant participé sur la série et celui-ci apprend alors qu'il n'aura que quatre à cinq mois pour produire un film de 91 minutes. Un challenge incroyable que tout le monde va relever. Les délais sont extrêmement courts, et la pression qui repose sur les épaules du réalisateur YAMAUCHI Shigeyasu (qui a déjà dirigé toute la partie Hadès) est intense et l'écriture du *story-board* se fait parrallèlement aux *roughs* d'ARAKI Shingo, afin de gagner le maximum de temps. La scénariste d'*Hadès*, YOKOTE Michiko est remplacée alors en cours de production par YAMATOYA Akira. Le scénario est réécrit une bonne douzaine de fois. Le temps s'égrenne et le *story-board* est terminé dans la douleur, un peu plus d'un mois seulement avant la sortie prévue, le 12 février, dans les salles japonaises.



1 – Un Seiya plus adulte
2 – Athena montre enfin ses pouvoirs
3 – Seiya retrouve Shina au Sanctuaire
4 – Jabu et Ichi

Un résultat mitigé

Ce cinquième film de *Saint Seiya* a été produit et realisé en à peine un peu plus de quatre mois, et cela se sent. Si l'animation est assez convenable pour un film de long métrage, il n'en est malheureusement pas de même pour le scénario, véritable point faible de la production. Il y a de nombreuses bonnes questions qui sont posées tout au long du film, comme le rapport dieux et êtres humains, ou encore une quête intérieure, mais toutes ces questions n'ont pas été traitées en profondeur. Bien sûr, *Overture* reste un film d'introduction au chapitre céleste du *Tenkai* et laisse penser à une suite. Suite qui permettrait à ces questions laissées sans réponse de se voir traitées, mais, malgré tout, la trame scénaristique du film reste assez faible.

Pourtant, le contenu du film est plus dense qu'à l'accoutumée. On sent aussi que les modes,

les frayeurs, les interrogations que se posent les scénaristes aujourd'hui, et celles qu'ils se posaient il y a quinze ans sont bien différentes. Il est nécessaire de se dire, avant de voir cette nouvelle mouture de *Seiya*, que nous ne sommes plus à la fin des années 80. Les interrogations de Seiya font parfois penser à celles d'Ikari Shinji dans *Evangelion*. Jusqu'à présent, Seiya ne se préoccupait pas de savoir si ce qu'il faisait était bien ou pas ; il le faisait sans réfléchir. Cette fois, les croyances et les certitudes de celui-ci seront vraiment malmenées, mais au final, il trouvera enfin une partie de la réponse qu'il cherchait tant.

L'action étant censée se dérouler bien après *Hadès*, les personnages sont plus matures (si ce n'est d'un point de vue graphique, cela ne laisse pas de doutes en termes de mentalité). Les rapports entre dieux et humains ne sont que peu abordés, ou maladroitement dans cette œuvre. Le fait qu'un simple humain puisse devenir l'égal d'un dieu, et tout ce que cela peut impliquer en termes de croyances et de souveraineté, ou ne serait-ce que théologique et philosophique, laisse vraiment la porte ouverte à la possibilité d'un bon scénario pour une suite que nous espérons tous, au final...

Les décors du nouveau Sanctuaire d'Artemis sont la bonne surprise du film. Leur aspect iréel et imprégné d'art moderne est assez impressionnant.

Les musiques composées par YOKOYAMA Seiji sont aussi envoûtantes. Celles-ci sont empreintes du style des musiques d'*Asgard*, avec de longues mélopées et des chœurs omniprésents. Certains thèmes, dont celui de Tôma, sont assez jolis. On pourra seulement regretter que, la plupart des musiques étant des mélodies plutôt sentimentales et douces, elles ont du mal à décoller et souffrent un peu lorsque l'on passe à des scènes de combat, au rythme beaucoup plus rapide et dynamique.

L'animation, quant à elle, utilise quand même beaucoup l'ordinateur. L'intégration 2D / 3D est de bonne facture. Il est clair que le studio de Tôei Animation devient plus à l'aise à chaque production. Le film se compose d'un peu plus de 1 800 scènes, appelées *cuts*, pour former les 91 minutes du film. Une scène peut varier entre quelques dessins et quelques dizaines de dessins. Le studio Araki Production en a assumé plus des trois quarts, incluant même des intervalles sur certaines scènes, ce qui donne une idée du travail de titans realisé par les membres du studio. Car ce qui sauve aussi le film, c'est la qualité des dessins exécutés par le vétéran ARAKI Shingo et son studio. Une telle cadence en maintenant un niveau de qualité aussi élevé n'aurait pas pu être maintenue sans la supervision d'un grand maître de l'animation.

Quelques regrets quand même lorsque les impératifs économiques cèdent le pas sur l'histoire, avec la scène finale où Seiya revêt une armure inédite, scène qui fut commanditée par la maison de jouets Bandaï, qui est aussi sponsor du film. Cette scène accentue malheureusement le décalage avec le film, car Seiya avait montré jusqu'alors qu'il n'avait pas besoin d'armure pour défaire ses adversaires. Pour les adorateurs de jouets, sachez qu'*a priori*, cette nouvelle armure sera à gagner en l'échangeant contre des preuves d'achat.

Bref, de bonnes scènes d'animation qui compensent parfois de grosses faiblesses dans le scénario, mais aussi le montage final du film, qui pourra paraître à première vue décousu, parfois. Cela reste quand même une maigre consolation au final, et on a du mal à ne pas garder au fond de son esprit l'idée que Tôei Animation a, par le fait d'avoir bâclé le film, hypothéqué sérieusement les chances de voir une suite aux aventures des chevaliers d'Athéna, car à l'heure où nous écrivons ces lignes, rien de concret n'a encore été décidé sur la suite d'*Hadès*...

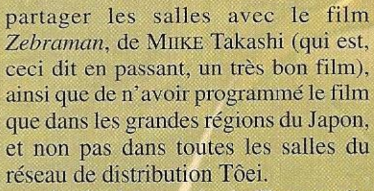




1 – L'affiche du film, avec Apollon en arrière-plan
2 – Shun affronte Theseus
3 – Seiya en mauvaise posture
4 – Brûle mon Cosmos !
5 & 6 – Theseus et Odysseus, les deux anges

Conclusion

Saint Seiya est aussi le premier long métrage de l'année 2004 tiré d'une production télévisée. Il a été suivi d'adaptations de titres nettement plus récents, encore en diffusion sur les chaînes nippones : celui de *One Piece* (sorti en mars), et celui de *Konjiki no Casshbell* prévu, lui, en mai. Bref, les animateurs de Tôei auront bien mérité des vacances d'été... Et si nous avons enfin le droit à une suite, qu'elle soit télévisée ou au cinéma, il faudra espérer cette fois que Tôei prendra les décisions qui s'imposent pour que *Seiya* bénéficie à la fois des moyens financiers, humains et surtout du temps suffisants pour proposer un produit soigné et de qualité à tous les fans de par le monde qui aiment Seiya et son univers. Il faudrait d'ailleurs que Tôei s'explique aussi sur ses stratégies commerciales, qui sont parfois difficiles à saisir, notamment en faisant



partager les salles avec le film *Zebraman*, de MIIKE Takashi (qui est, ceci dit en passant, un très bon film), ainsi que de n'avoir programmé le film que dans les grandes régions du Japon, et non pas dans toutes les salles du réseau de distribution Tôei.

Au final, le succès du film en salle ne fut pas aussi important que prévu, et fut retiré de la majorité des salles au bout de deux semaines d'exploitation, et totalement au bout de trois. Une sortie retardée aurait pu être profitable au film avec plus de temps pour l'affiner, et aurait aussi permis d'éviter une concurrence fratricide avec Zebraman, lui aussi distribué par la Tôei...

Pierre GINER

Le film devrait sortir en DVD au Japon en juin prochain. Aucune sortie française n'est prévue pour l'instant.

FICHE TECHNIQUE

Titre original : Saint Seiya : Tenkai Hen - Josô ~ Overture ~ (Saint Seiya : Chapitre Tenkai - Ouverture)
Sortie japonaise : 12 février 2004
Durée : 1 h 31
Auteur (histoire originale & personnages) : KURUMADA Masami (*Kojirô, B'T X, Ring ni kakero*)
Scénario : YOKOTE Michiko (*Saint Seiya - Hadès, Cowboy Bebop* - série TV, *Gravitation*), YAMATOYA Akira (*Magical Doremi, Saiyûki, Gashbell*)
Réalisation : YAMAUCHI Shigeyasu (*Saint Seiya - Hadès* et films Abel & Asgard, *Dragon Ball Z* - films 8 à 10, *Crying Freeman* 4 à 6)
Character design : ARAKI Shingo & HIMENO Michi (*Saint Seiya* - films & série TV, *Ulysse 31, Babel II, Lady Oscar*)
Recherches artistiques : YAMASHITA Takaaki (*Crying Freeman, Digimon*)
Décors : IIJIMA Yukiko (*Digimon, Nonoko, Akkochan* - série 3)
Musiques : YOKOYAMA Seiji (*Albator* - VO uniquement, *Ricky Star, Winspector, Metalder*)
Production, studio d'animation : Tôei Animation



◁ Pacifica Cassul, vu par son créateur originel : Azumi Yukinobu

Scrapped Princess

La Princesse de la discorde

APRÈS LA SCIENCE-FICTION ROBOTIQUE (ANGELIC LAYER), LA SCIENCE-FICTION SPAGHETTI (LE FILM DE COWBOY BEBOP) ET LA SCIENCE-FICTION CANINE (WOLF'S RAIN), VOICI DONC QUE NOS MALICIEUX MAGES DU STUDIO BONES S'ATTAQUENT AU MÉDIÉVAL FANTASTIQUE... AVEC UN PEU DE SCIENCE-FICTION QUAND MÊME ! ON NE SE REFAIT PAS.

La lutte du bien contre le mal est une des icônes de l'*heroic fantasy*. Mais pour *Scrapped Princess*, où les cartes sont brouillées dès le départ, le spectateur est ballotté entre doutes et apparences trompeuses. Pas facile de s'y retrouver quand on supprime les lieux communs propres au genre… Mais là est l'intérêt !

Il était une fois...

Quinze ans ! Quinze années d'une fuite éperdue vers l'inconnu. Tel est le destin d'une jeune fille que la prophétie issue d'un prophète du Dieu Mauser a désignée comme étant celle qui anéantira le monde le jour de ses seize ans ! Condamnée à errer sur les routes du royaume de Linevan, la jeune Pacifica Cassul n'a pourtant rien d'une sorcière avec son joli minois, sa gentillesse et son courage face à la haine quotidienne qu'elle doit subir. D'ailleurs, nombre de ses ennemis la rencontrant sont saisis par le doute : Comment une jeune fille si gentille peut-elle être le poison qui annihilera le monde ? À moins que les apparences ne soient trompeuses ?

Cependant, une chose est certaine : que la prophétie soit fondée ou non, Pacifica est assurément la responsable indirecte de plusieurs milliers de morts ! En effet, les autorités religieuses n'hésitent pas à sacrifier à tour de bras des populations entières dans l'espoir de l'anéantir ! Elles sont soutenues par les mystérieux Peace Makers (les « Pacificateurs »), les apôtres du Dieu Mauser, chargé de protéger l'humanité… ou plutôt de la surveiller. Pourtant, Pacifica n'est pas seule. Elle est aidée par sa sœur et son frère adoptifs, Raquel et Shannon, avec qui elle attend patiemment son prochain anniversaire comme une délivrance… ou une mise à mort ! En effet, si la prophétie se révèle exacte, et malgré son envie de vivre, Pacifica n'hésitera pas à se sacrifier.

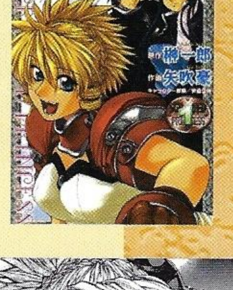
D'aventure en mésaventures, celle-ci parviendra petit à petit à rassembler les morceaux d'un puzzle vieux de plusieurs millénaires ! Elle découvrira que la prophétie est née sur un monde qui fut celui de ses ancêtres : la Terre. Un monde où la science permettait de coloniser l'espace et de créer des machines douées de conscience. C'est en ces temps immémoriaux que la véritable légende de la Princesse de la Discorde prit forme sous le nom de code de… Providence Breaker (le destructeur de providence) !

Testarotho

Scrapped Princess est avant tout un récit d'aventures, mais qui, de par la psychologie de ses personnages et de ses thèmes, n'hésite pas à aborder nombre de questions sur notre perception de la religion et de la liberté. Ainsi, l'obscurantisme, le doute et la peur se confrontent à l'espoir et à la volonté de braver les interdits de dieux empêchant l'homme d'évoluer (bienheureux sont les ignorants ?) tout en l'enfermant dans une prison dorée, où chacun est libre d'aller où bon lui semble, pourvu qu'il réponde à des dogmes stricts. Ainsi, ne pas savoir que l'on est enfermés fait-il forcément de nous des prisonniers ? Un monde peuplé de dieux (ici les Peace Makers) pour nous guider dans notre libre arbitre, et ainsi nous débarrasser du doute, est-il préférable à un monde où seuls le hasard et nos décisions, bonnes ou mauvaises, guident notre vie ? La liberté de croire n'est-elle pas aussi un droit ?

LA PLUME EST PLUS FORTE QUE L'ÉPÉE !

Scrapped Princess est au départ un *manga* imaginé par Sakaki Ichirô et comptant à peu près dix volumes. Néanmoins, deux autres *manga* reprennent son thème de départ avec des développements différents par rapport à la série TV, constituant ainsi des *remakes* alternatifs pour ceux qui ne seraient pas rassasiés de la version cathodique. Mais le plus déroutant revient sans doute au créateur des personnages originaux. En effet, après Utatane Hiroyuki (*Seraphic Feather*) ou encore Egawa Tatsuya (*Golden Boy*), Azumi Yukinobu vient également du milieu de l'illustration érotique ! *La Princesse de la Discorde* aurait-elle remise sur le « droit chemin » notre brebis égarée ?



Ainsi, au-delà de tout message moralisateur, la série montre des comportements tour à tour égoïstes (le frère n'ayant comme raison d'exister que de protéger sa sœur... ou quiconque, pourvu qu'il soit utile !), dogmatique (la foi aveuglante en une justice blanche ou noire, mais sûrement pas "grise"), émouvante (le sacrifice de soi pour le bien de la communauté), mais avant tout humains ! Bons ou mauvais, nos personnages assument leurs choix et ne manquent pas d'arguments, non pas pour justifier moralement leurs actes, mais simplement pour affirmer leurs déterminations… ou leur droit à se remettre en question. Ainsi, même certains Peace Makers parviennent à ne pas à être totalement détestables !

Nombre de ces questions trouveront leurs réponses tout au long de la série, mais d'autres sont à la libre interprétation de chacun, sans élitisme aucun. Le tout s'insère avec talent dans une narration laissant tout de même la part belle à l'aventure, au divertissement, à de nombreuses scènes d'action, de moments d'émotion (la mort de certains personnages est réellement émouvante), et à un humour rafraîchissant (pour une fois que nous n'avons pas envie de baffer le clown de service)…



◁ La série privilégie les plans d'une grande richesse, avec nombre de personnages

L'armée de l'ombre

Leurs noms ne vous diront rien, ou presque… Pourtant, ils ont à leur actif de solides *curriculum vitae* ! À commencer par le réalisateur MASUI Sôichi (série TV de *RAhXephon*) qui opte pour *Scrapped Princess*, une mise en scène tour à tour épique dans les nombreuses scènes d'action de la série, ou intimiste dans les passages parfois émouvants. Pour s'assurer d'une rigueur artistique et technique constante tout au long des 24 épisodes de la série, il s'entoure d'une équipe ayant fait ses preuves sur une série plébiscitée par certains, comme étant la meilleure adaptation animée des œuvres du studio CLAMP, et supplantant sans difficulté son homologue de papier : *Angelic Layer* ! Ainsi, le *character designer* de cette même série TV, KOMORI Takahiro (animateur sur le film de *Vision d'Escaflowne* et celui de *Cowboy Bebop* !) dessine une gamme des personnages au style certes académique mais au trait efficace et détaillé. Il occupe également le poste de directeur d'animation et parvient ainsi à créer de nombreuses scènes d'action alliant fluidité d'animation, dynamisme (mention spéciale pour les duels à l'épée et de *mecha* !) et utilisation intelligente des effets spéciaux numériques. Mais la technique n'est rien sans émotion : c'est à nouveau un des piliers de la série TV d'*Angelic Layer* qui intervient en la personne de YOSHIDA Reiko, scénariste du *Royaume des Chats*. Celle-ci nous livre un récit épique à très grand spectacle mais n'oubliant jamais de garder une dimension humaine. Le tout est subtilement souligné par la bande-son symphonique, et parfois orientaliste, de NANASE Hikaru (*Pita-Ten*, *Angel Sanctuary*, *Gravion*, *Chrno Crusade*).



△ Le soleil se couche sur l'ultimatum des Peace Makers. Pacifica doit se rendre, sinon…

Amen

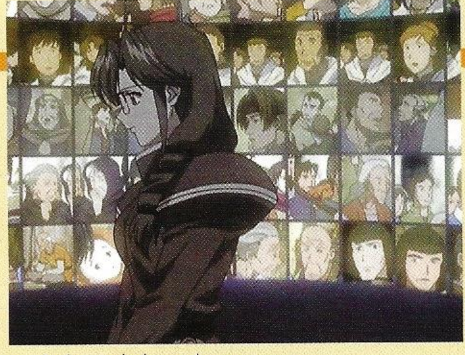
Scrapped Princess réussit donc parfaitement à doser les ingrédients d'un cocktail brassant souffle épique, émotions, combats grandioses, réflexion et humour ! Alliant intelligence et action, la série s'appuie avant tout sur ses personnages aux facettes multiples et aux motivations si différentes et controversés, mais se rejoignant toutes en un seul et unique chemin : la quête du bonheur…

KARA

Remerciements à Alex.



△ Fusionnant avec Shannon, Zéphyris prend la forme d'un gigantesque dragon issu de la science d'autrefois…



△ La destinée de chacune de ces personnes fut programmée il y a de cela des milliers d'années…

ARMURERIE

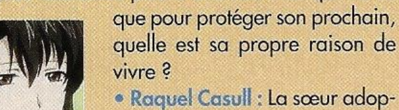
Certains l'auront remarqué, mais nombre de personnages et de lieux de *Scrapped Princess* portent des noms d'armes à feu ! Inventaire…



• **Pacifica Casull :** Princesse déchue et abandonnée dès sa naissance, Pacifica reste néanmoins une jeune fille joyeuse et généreuse, mais ayant tout de même un caractère bien trempé. Qui pourrait croire qu'une telle enfant pourrait se résoudre à mourir le jour de ses seize ans ? À moins que… Haïe par le monde entier, elle ne demande pourtant pas grand-chose, juste qu'on lui fiche la paix. Hormis un mystérieux pouvoir dont elle ne sait rien, elle ne possède aucun talent particulier, ce qui fait d'elle le témoin impuissant des événements se déroulant autour d'elle, augmentant ainsi son sentiment de culpabilité. Finalement, notre Princesse de la Discorde ne sait pas elle-même qui elle est… et nous non plus !



• **Shannon Casull :** Le frère adoptif de Pacifica est un chevalier nonchalant mais déterminé. Il se fiche de savoir si sa sœur est ou non celle qui déclenchera l'Armaguedon ! Il se doit de la protéger, contre les autres, mais aussi contre elle-même. Cependant, Pacifica le mettra face à ses propres faiblesses plus d'une fois : lui qui ne vit que pour protéger son prochain, quelle est sa propre raison de vivre ?



• **Raquel Casull :** La sœur adoptive de Pacifica est une magicienne très puissante. Véritable catastrophe ambulante et vecteur comique dans certains *manga* adaptés de *Scrapped Princess*, cette belle femme plutôt attachante fait hélas office de potiche dans la série TV. Dommage…



• **Christopher Armalite :** Faisant partie des troupes d'élite de son royaume, il est au premier abord un tueur au sang froid. Que se passera-t-il lorsque celui-ci sera à son tour touché par le doute ?



• **Winia Chester :** L'une des premières amies de Pacifica. Cette jeune aubergiste sera prise en otage par Christopher dont elle ne tardera pas à tomber amoureuse.

• **Leo :** Ce jeune écervelé a sa vision bien à lui de la chevalerie. Droiture et honneur, détruire le mal et servir l'innocent, tel est son credo. Mais quand le "mal" a le visage de l'innocence, les choses se compliquent. Bienvenue dans la vraie vie, Léo…



• **Zephyris et Natalie :** Il y a plus de 5 000 ans, les humains tentèrent de créer des dieux artificiels chargés de les protéger. Sur les 200 dieux ainsi crées, seule une poignée dont elles font partie réussirent à vivre jusqu'à leurs rencontre avec celle qui accomplira la prophétie du Providence Breaker. Une prophétie… à double tranchant !



• **Seness et Eirote :** Respectivement la princesse du royaume de Giat et sa servante, également à la poursuite de Pacifica (qui ne l'est pas ?). Elles possèdent un "léger" avantage car ayant à leur disposition un croiseur orbital terrien avec tout son arsenal d'époque ! Elles seront les premières à révéler les véritables origines de la prophétie à notre héroïne. Celle-ci acceptera-t-elle cette ultime farce de son destin ?

• **Forcis :** Le véritable frère de Pacifica. Héritier du trône, il sera manipulé par les autorités religieuses. Sa bonté le perdra-t-il ?



• **Les Pacificateurs :** Les Peace Makers sont les gardiens de l'humanité mais également des machines de guerre capables d'annihiler 95 % de l'espèce humaine sur un simple ordre… Ils sont craints et vénérés car étant la main "juste" de Dieu. Tout un paradoxe qui, pourtant, selon leurs justifications, parvient à ébranler nos propres convictions morales. Troublant et inquiétant…

• **Bergens :** Sous son air bourru, cet inquisiteur de l'Église de Mauser est en fait un chic type, utilisant son métier comme prétexte pour faire le tour de tous les restos du royaume ! Pour lui, quel que soit le Dieu que nous choisissons, l'important est que notre foi nous aide à vivre mieux… Tout simplement.



• **Fulle :** Ce jeune homme recueillera Pacifica lors d'événements tragiques où celle-ci sera séparée de sa famille adoptive. Ce sera alors l'occasion pour elle de prendre un nouveau départ dans la vie… mais aussi pour Fulle, dont le passé trouble semble avoir fait de lui un être quelque peu désabusé. Combien de temps durera ce répit ?

Gilgamesh

ADAPTÉ DU MANGA ÉPONYME D'ISHINOMORI SHÔTARÔ (CYBORG 009) PARU EN 1976, GILGAMESH ÉTAIT L'UNE DES SÉRIES LES PLUS ATTENDUES DE 2003. MALGRÉ UN TRÈS MAUVAIS DÉPART, CE TITRE S'AVÈRE FINALEMENT ÊTRE UNE EXCELLENTE SURPRISE, AMENÉ À DEVENIR UNE RÉFÉRENCE DANS LES SÉRIES DE SCIENCE-FICTION.

« *Au cœur de ce siècle, une attaque terroriste a changé le monde pour toujours. Bien qu'on dirait un anime du siècle dernier, cette histoire est bien réelle. Le vrai chef de tout cela était Enkidu.* » Cette accroche citée dans le premier épisode de *Gilgamesh* donne le ton : nous allons être plongés dans une histoire de science-fiction, réaliste au possible, mais aux nombreuses références du temps passé.

Anticipation

Au XXII[e] siècle, dans la base scientifique d'Uruk. Après l'annonce de l'annulation du projet hautement secret sur lequel travaillaient de nombreux chercheurs, et la destruction de toutes les pièces à conviction, Terumichi Makoto, chef de recherche, sabote la base. Une gigantesque explosion magnétique ravage tout sur son passage, et entoure le globe terrestre. Désormais, le ciel n'est plus bleu, mais brille de mille éclats, comme une aurore boréale. Ce gigantesque couvercle au magnétisme intense empêche par ailleurs le fonctionnement de tout appareillage électronique, et l'humanité a dû (ré)apprendre à vivre sans ordinateur, sans télévision, sans aucune invention électronique.

Le jour fatidique de cette catastrophe est resté dans toutes les mémoires. Un 10 octobre. Le 10, 10 ou, en chiffres romains, le X. X. C'est une vingtaine d'années après le Twin X que commence l'histoire de *Gilgamesh*.

Des jumeaux fuient un groupuscule mafieux dans les décombres d'une ancienne ville, en pleine nuit. C'est là qu'un étrange garçon, arborant un signe abscons sur sa tenue noire, les trouve, et décide de les aider. Mais bien vite, trois adolescents viennent encercler la masure où sont réunis les jumeaux, Tatsuya et Kyoko, ainsi que l'étrange garçon et deux de ses collègues. Un combat violent s'ensuit, à grands coups de pouvoirs psychiques, et les adolescents, vainqueurs, emmènent Tatsuya et Kyoko à l'Hôtel Providence, dirigé par la Comtesse Werdenberg[1], qui les y loge et nourrit. Bien vite, chacun va dévoiler son masque. La Comtesse n'est nulle autre que Kageyama Hiroko, la plus proche collègue de Terumichi Makoto, le père de Tatsuka et Kyoko qui l'intéressent particulièrement. Son but avoué est simple : battre les Gilgamesh, ces étranges personnes rencontrées par les jumeaux, qui peuvent se transformer en d'horribles créatures.

▽ Illustration originale d'Ishinomori Shôtarô



Un dessin animé à part

Le graphisme de *Gilgamesh* est la première chose qui frappe l'amateur de dessins animés japonais. Les personnages ont des nez camus, des cheveux hirsutes dont on distingue chaque mèche, une apparence gracile et hautaine. C'est avec plaisir qu'on découvre ce *design* original qui tranche avec ce qu'on a l'habitude de voir, et colle parfaitement à l'ambiance sombre de *Gilgamesh*. Mais chaque médaille a son revers, et les animateurs ont le plus grand mal à faire bouger convenablement les héros de la série. L'animation est donc extrêmement limitée, et les postures de certains personnages sont irréalistes. Si l'on rajoute à tout cela un rythme particulièrement lent dans les premiers épisodes, *Gilgamesh* part avec de très mauvais *a priori*. Et pourtant, la série prend un tournant radical à la moitié de sa diffusion, à tel point qu'on peut découper *Gilgamesh* en deux demi-saisons, identifiables par deux génériques différents.[2]



Dans la première partie, le spectateur fait connaissance avec le monde post-Twin X et avec les personnages. La



GILGAMESH LA LÉGENDE

Gilgamesh est un héros légendaire de la Mésopotamie. Il serait le cinquième roi de la première dynastie d'Uruk, qui aurait régné à la fin de la première moitié du III[e] millénaire av. J.-C. Son nom a été révélé par douze tablettes provenant de la bibliothèque d'Assurbanipal (VII[e] s. av. J.-C.) dans son palais assyrien de Ninive. Elles racontaient son épopée, dont la version originale remonterait au début du II[e] millénaire.

Ces tablettes ont été découvertes au milieu du XIX[e] siècle et remarquées quelques décennies plus tard car elles proposaient une version inédite du Déluge (cf. AL n°87, p. 91).

Ainsi, Gilgamesh est d'abord un roi tyrannique, symbole de la toute nouvelle puissance urbaine incarnée par la cité d'Uruk. Les dieux lui envoient donc Enkidu, son parfait contraire qui vit au plus près de la nature et communique avec elle. Gilgamesh le corrompt grâce à une courtisane qui, à travers la sexualité, lui fait prendre conscience de son humanité. Cette transformation symbolise l'importante évolution que connaît l'Homme en passant du pastoralisme à l'urbanisme. Devenus inséparables, les deux hommes luttent contre les monstres mythologiques et les dieux parvenant à remporter de nombreuses victoires. Mais ils sont victimes de leur orgueil : les dieux se vengent d'Enkidu. Frappé par la maladie, en plein délire, il finit par maudire toute l'Humanité qui l'a perverti, avant de décéder au bout de treize jours.

Hanté par cette mort qui, inéluctablement, réduit tout effort au néant, Gilgamesh n'a plus de cesse que de chercher l'immortalité. Ainsi, le roi légendaire rencontre Utnapishtim, survivant du Déluge, et sa femme auxquels les dieux ont accordé une vie éternelle afin d'en connaître le secret. Mais finalement, Gilgamesh échoue dans cette dernière quête, devant désormais attendre sa propre mort.

Joffrey Seguin



◁ ▽ Mise à mort d'Uno

série prend également le temps de développer les relations entre les principaux protagonistes, et de nous faire connaître les objectifs de chacun des groupes en conflit. Cette lenteur apparente permet par ailleurs au réalisateur de réserver des surprises pourtant évidentes, grâce à la diffusion hebdomadaire. Le début du premier épisode nous montre la base de Heaven's Gate, à Uruk, avant la catastrophe, où l'on peut voir quelques-uns des principaux chercheurs. C'est au deuxième épisode seulement qu'on verra le visage des adolescents de l'Orga et que le téléspectateur très attentif remarquera la similitude de leurs traits avec ceux de certains chercheurs vus au début de l'épisode 1. De nombreux indices sont ainsi disséminés dans cette première partie de *Gilgamesh*.

À partir de l'épisode 14, en revanche, les choses s'accélèrent. C'est une véritable apocalypse qui a lieu : destructions massives, décès de certains personnages principaux, retournements de situation… Pour illustrer ce bruit et cette fureur, l'animation a été bien plus soignée que pour la première partie, atteignant un niveau acceptable. On pourrait presque penser que les premiers épisodes sont mal animés volontairement, car l'équipe avait préféré se consacrer à la deuxième partie de la série, tant la différence de qualité est flagrante.

PRÉSENTATION DES PERSONNAGES



• **Ensaki Tatsuya :** Le fils de Makoto Terumichi ressemble étrangement à son géniteur. Tout d'abord surprotégé et choyé par sa sœur jumelle, il va apprendre à maîtriser ses pouvoirs psychiques latents et à vivre par lui-même en cotoyant les membres d'Orga.



• **Ensaki Kyoko :** Lasse de toujours fuir avec son frère, et réalisant que celui-ci a peu à peu mûri, elle décide de quitter l'Hôtel Providence pour vivre sa vie et acheter sa liberté en travaillant. Toujours accompagnée de son diapason, elle se retrouve à assumer un rôle complémentaire à celui de son frère dans les desseins de l'Orga et des Gilgamesh.

• **Comtesse Werdenberg :** C'est ce pseudonyme germanisant qu'a choisi Kageyama Hiroko pour vivre après le Twin X. Bras droit de Terumichi Makoto, elle est la dernière à avoir parlé avec le scientifique avant qu'il ne sabote les laboratoires de Heaven's Gate. Avec les adolescents qu'elle héberge, elle lutte contre les Gilgamesh, qu'elle espère également étudier.

• **Fujisaki Isamu :** Son caractère organisé, son sang-froid et son autorité naturelle font de lui le chef des adolescents de l'Orga. Comme un frère aîné, il se préoccupe toujours de ses colocataires, et cherche avant tout à les protéger lors des combats contre les Gilgamesh.

• **Mimuro Fuuko :** Seule adolescente de l'Orga, elle peut sembler délurée et cynique, n'ayant pas la langue dans sa poche. En vérité, elle reste une fille sensible, en proie à des passages à vide, ou à des crises de rage, notamment quand elle affronte les Gilgamesh.



• **Tsukioka Tôru :** « Petit dernier » de l'Orga, Tôru a besoin d'être toujours protégé, principalement par la Comtesse. Joueur et irresponsable, il n'en possède pas moins de puissants pouvoirs psychiques.

• **Novem :** *Leader* des Gilgamesh, cet adolescent a un regard indéchiffrable. Plus sensible que ses comparses aux sentiments humains, son existence va être bouleversée par sa rencontre avec Kyoko.



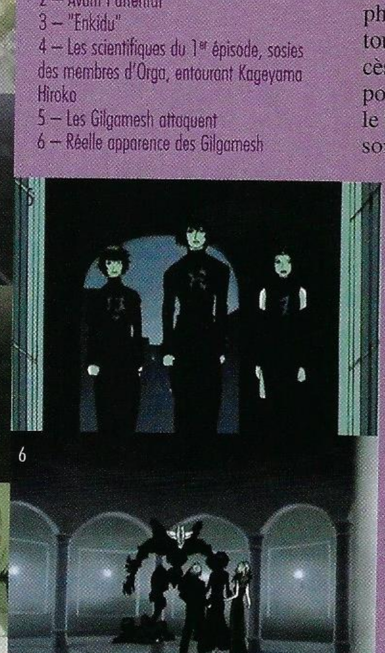
• **Uno :** Hautaine, méprisante et agressive, cette Gilgamesh est extrêmement dangereuse, car toujours susceptible d'un mauvais coup, notamment lors de ses affrontements avec les membres de l'Orga.

• **Sex :** Froid et privé de tout sentiment, Sex est probablement le plus puissant et le plus dangereux des Gilgamesh, grâce à ses pouvoirs psychiques hautement développés, à tel point que la majorité de ses combats se font à deux contre un.

Une série qui tient la route

Même si la qualité technique de *Gilgamesh* varie énormément, on trouve constamment dans cette série une mise en scène et une réalisation particulièrement travaillées, avec une volonté évidente de montrer les personnages communiquer sans paroles. Une scène cristallise cette idée, rare moment de calme durant l'enfer : on y voit Kyoko jouer sur le clavier d'un piano défoncé et aphone, pour un Novem qui savoure cette symphonie silencieuse.

Qui plus est, de nombreuses références sont citées au fil des épisodes, permettant au téléspectateur curieux d'en découvrir plus sur le scénario. Outre tous les renvois à la légende de Gilgamesh comme Enkidu ou Uruk pour les plus évidents (cf. encadré), les scénaristes multiplient les indices à tiroirs, avec notamment le concerto pour piano *L'Empereur* de BEETHOVEN, dernier morceau à avoir été joué avant le Twin X.



1 – Vue du ciel de Heaven's Gate
2 – Avant l'attentat
3 – "Enkidu"
4 – Les scientifiques du 1[er] épisode, sosies des membres d'Orga, entourant Kageyama Hiroko
5 – Les Gilgamesh attaquent
6 – Réelle apparence des Gilgamesh

Au final, *Gilgamesh* est une série à la fois hétéroclite (animation inexistante puis normale, rythme lent puis frénétique) et homogène (*design*, scénario, ambiance malsaine), qui ne s'adresse pas forcément aux plus jeunes : outre les nombreuses références, certaines scènes sont quasi insoutenables à regarder, notamment la mise à mort d'un Gilgamesh.

Son originalité, son scénario dense et son graphisme risquent fort d'en faire une série incontournable dans un futur proche, même si le succès n'a pas forcément été au rendez-vous, comme pour bien des titres devenus "séries cultes" sur le tard. À tel point que, si beaucoup attendent la sortie de *Gilgamesh* sur le territoire français pour la série en elle-même, d'autres guettent ce moment pour juger de la réaction du public, et voir si une série tranchant avec les productions habituelles pourra également avoir du succès. À suivre de très près, donc…

Matthieu Pinon

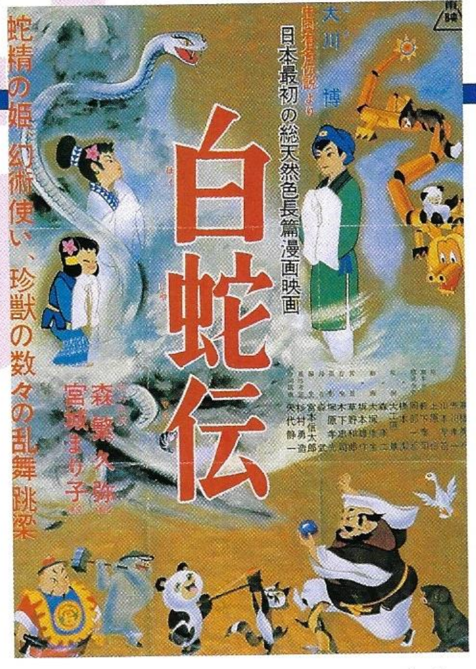
1 – À noter que les titres des épisodes sont en français, en anglais, en allemand ou en italien. On a ainsi droit à un comique « *être continué* », traduction littérale de « *to be continued* » (à suivre) en fin d'épisode.

2 – Si la chanson d'ouverture reste la même, les images sont totalement différentes dans le générique, à partir de l'épisode 14.



△ Le délicat héros du *Serpent Blanc*, Syusyen, et ses deux compagnons, Panda et Mimi

L'affiche originale du film ▷



Le Serpent Blanc

Un film de légende

PREMIER LONG MÉTRAGE EN COULEUR DE L'ANIMATION JAPONAISE, LE SERPENT BLANC (1958) FUT AUSSI LA PREMIÈRE RÉALISATION D'ENVERGURE DU STUDIO TÔEI ANIMATION. SA SORTIE EN SALLE EST UN VOYAGE AUX SOURCES DE L'ANIMATION NIPPONE.

Projeté en avant-première au dernier festival « Nouvelles Images du Japon » en décembre 2003, *Le Serpent Blanc* est à partir du 14 avril à l'affiche des salles obscures. Second film de la rétrospective « L'âge d'or de Tôei Animation » à être distribué au cinéma (après *Horus, prince du soleil*), *Le Serpent Blanc* marque les débuts d'une animation japonaise "moderne" ambitieuse, fondatrice d'un pan entier de celle d'aujourd'hui, incarné notamment par MIYAZAKI Hayao et TAKAHATA Isao. Ce film fut une révélation pour nombre de futurs animateurs de cette génération (KOTABE Yôichi, collaborateur des deux incontournables cités plus haut, raconte que sa résolution de devenir peintre ne tint plus après le "*choc*" de sa vision). Page d'histoire, cette œuvre déploie des qualités étonnantes, aujourd'hui encore, en dépit des prouesses exécutées depuis par ses héritiers.

L'empreinte des pionniers

Une poignée d'animateurs virtuoses qui, après guerre, persistent à faire exister un secteur moribond, est à l'origine de Tôei Animation et du *Serpent Blanc*. Ce sont les fondateurs du studio Nichidô Eiga, MASAOKA Kenzô, « père du dessin animé japonais », et YAMAMOTO Sanae[1], auxquels s'associent les animateurs DAIKUHARA Akira et MORI Yasuji (élève de MASAOKA), et le réalisateur YABUSHITA Taiji, venu à l'animation en 1947. Nichidô Eiga est absorbé par la compagnie de cinéma Tôei, en juillet 1956, à l'initiative du président de Tôei, ÔKAWA Hiroshi, impressionné par les productions étrangères projetées au Japon à partir de 1948, et par leur succès public. ÔKAWA veut faire de la section animation de Tôei le « Disney de l'Orient », en initiant des longs métrages fastueux, avec équipements et effectifs adéquats (pouvant réunir 200 personnes), autour des pionniers, précédemment cités, dispensant leur savoir-faire aux jeunes recrues. En 1957, YABUSHITA, réalisateur du premier court du studio (*Le Graffiti du chaton*), part aux États-Unis afin d'observer l'organisation du travail sur une production américaine.



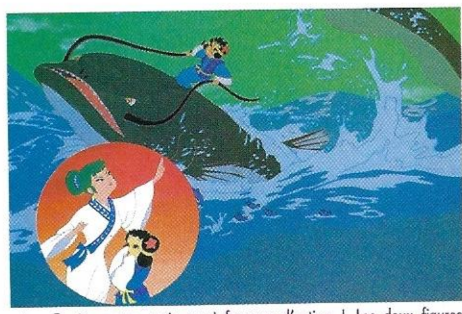
◁ Ne vous fiez pas aux apparences : derrière la gracile héroïne (à droite), se cache l'esprit d'un serpent, sa mignonne suivante joufflue (à gauche) incarnant celui d'un poisson.

Le Serpent Blanc réunit logiquement YABUSHITA à la réalisation, YAMAMOTO à la planification, l'importante équipe d'intervallistes étant menée par DAIKUHARA et MORI, animateurs-clés. Le film est une école d'apprentissage pour les débutants (parmi lesquels ÔTSUKA Yasuo, intervalliste sur *Le Graffiti du chaton* et déjà, ici, animateur-clé « second »), et un pont entre l'animation d'avant-guerre, artisanale et expérimentale (les animateurs travaillant en petit comité voire seuls, parfois dans leur propre maison), et celle, davantage industrielle puisque collective et organisée, à venir. Tôei Animation cherche donc ses marques ; sans doute ce rodage explique-t-il certaines singularités du film.

Décousu, désuet, mais charmant

Adaptation d'une légende chinoise, *Le Serpent Blanc* conte l'amour (impossible ?) entre Syusyen, gendre idéal, et la gracieuse Painyan, incarnation de l'esprit d'un serpent. Un moine, jouant les belles-mères paranoïaques, sépare les amants. Painyan saura-t-elle le convaincre de ses nobles intentions ? Sauvera-t-elle de la mort l'élu de son cœur ?

Préservons l'incertitude quant à l'issue de la *love story*, pour noter que la trame sert une narration privilégiant la mise en valeur de belles séquences d'animation. Certaines demeurent magiques, et le film dans son ensemble, malgré ou grâce à son côté suranné, ne manque pas de charme. La narration, décousue, déconcerte : d'abord dilatée, elle s'achève sur une série de scènes d'action propices aux prouesses animées. Même géométrie variable concernant la place des personnages : après avoir laissé les deux héros occuper le devant de la scène, les animaux parlants, composante calquée sur l'animation américaine, monopolisent le terrain au milieu du film. Peu d'homogénéité aussi dans les influences graphiques, mêlées assez abruptement : décors inspirés de la peinture chinoise, délicate stylisation des deux héros, figures animalières cartoonesques, animation lente et déliée de Syusyen et Painyan. Animateurs-clés, DAIKUHARA et MORI ont conçu l'animation de tous les personnages du film, leur imprimant chacun son style : énergie et emphase chez DAIKUHARA, finesse et retenue pour beaucoup d'émotion chez MORI. Leurs deux personnalités graphiques, assimilées par les jeunes animateurs du studio, influèrent sur l'ensemble des productions suivantes de Tôei Animation (ainsi KOTABE apparaît comme le continuateur de MORI, ÔTSUKA, lui, réunissant les deux approches).



△ Esprits certes, mais aussi femmes d'action ! Les deux figures féminines du *Serpent Blanc* n'hésitent pas à prendre des risques (en faisant notamment du rodéo sur poisson géant) pour tenter de sauver Syusyen de la mort !

Un tel film risque de laisser perplexe plus d'un spectateur (sauf les tout-petits ?), hors de toute perspective historique, tant il apparaît, malgré ses qualités, comme l'œuvre d'une autre époque. Espérons que cette porte entrouverte sur les longs métrages de Tôei Animation ne se refermera pas trop vite.

Nathalie B.

1 — Voir le dossier *Les Sources de l'animation japonaise* sur *www.animeland.com*.

Le Serpent Blanc avait déjà bénéficié d'une sortie en salle en France en 1962 sous le nom *La Légende de madame Pai Nyan*. Il fut ainsi le premier long métrage d'animation japonais distribué en France.

Artboxes Exclusives

Disponibles en Avril 2004

Par les créateurs d'Escaflowne



Contenu de l'Artbox :

- Le DVD Volume 3.
- Un livret de 36 pages.
- 2 emplacements pour les autres volumes de la série.

© SATELIGHT·BANDAI VISUAL·DENTSU

Par les créateurs de Cowboy Bebop



Contenu de l'Artbox :

- Le DVD Volume 3.
- Un livret de 36 pages.
- Un poster en tissu (42x60 cm)
- 6 emplacements pour les autres volumes de la série.

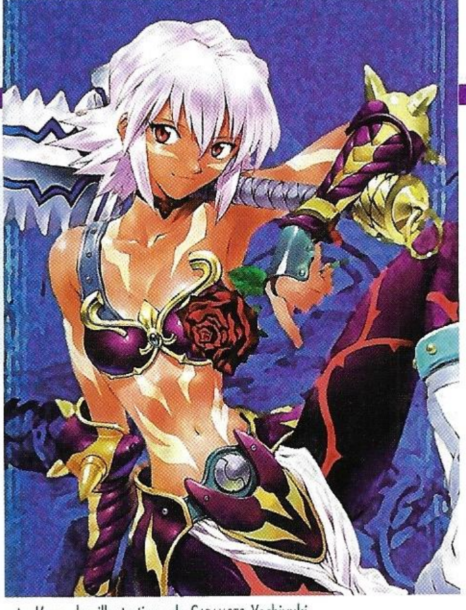
© BONES · KEIKO NOBUMOTO / BV   Visuels non contractuels



Edition à tirage limité

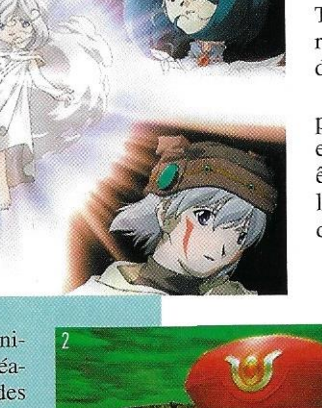


DOT .hack



△ L'une des illustrations de Sadamoto Yoshiyuki

APRÈS LE JAPON ET LES ÉTATS-UNIS, LA SÉRIE .HACK//SIGN ARRIVE EN FRANCE EN DVD (BEEZ) ET À LA TÉLÉVISION (GAME ONE). MAIS PLUS QU'UN SIMPLE DESSIN ANIMÉ, IL S'AGIT D'UN UNIVERS COMPLET DÉCLINÉ PAR BANDAI TANT EN MANGA QU'EN JEU VIDÉO. L'OCCASION DE RAPPELER COMMENT EST NÉ CE PROJET ET TOUT CE QUI NOUS ATTEND DANS LES PROCHAINS MOIS.



Au départ, les dessins animés étaient soit des créations originales, soit des adaptations d'œuvres existantes (*manga*, littérature, légendes, etc.). Quand les premiers jeux vidéo arrivent sur console dans les années 80, ils ont leurs propres héros (Mario, Zelda, Pac Man). Puis, les jeux vidéo permettent de retrouver des personnages de dessins animés (*Dragon Ball*, *Lupin III*…). Enfin, dans les années 90, le processus s'inverse : en manque d'inspiration, l'animation adapte les grands succès du jeu vidéo comme *Street Fighter II*, *Fatal Fury* ou *Final Fantasy*. En ce début du XXIe siècle, *.hack* (prononcer « *dot hack* ») est la dernière évolution de ces échanges puisque l'ensemble du projet a été pensé dès le départ pour donner naissance à un jeu vidéo, mais aussi à plusieurs dessins animés ainsi qu'à un *manga*. Cependant, le processus de création s'est quand même déroulé dans un certain ordre…

1 – La série TV *.hack//SIGN*
2 – Kite, le personnage que vous incarnez dans le jeu vidéo
3 – *.hack//INFECTION*, premiers opus du jeu sur PlayStation 2
4 – Tsukasa, le héros perdu dans un monde virtuel

Le jeu vidéo

Bien que le jeu vidéo ne soit sorti au Japon qu'en juin 2002 (pour le premier épisode : *.hack//INFECTION*), soit deux mois après le début de la diffusion de la série sur TV Tôkyô, il est le point de départ de l'ensemble du projet.

L'histoire du contexte de ce jeu débute fin 2005. Un virus informatique nommé le Baiser de Pluton réduit à néant les systèmes informatiques du monde entier. Un seul système d'exploitation lui a résisté, Altimit, et le réseau mondial se reconstruit à partir de celui-ci. Deux ans plus tard, les fondateurs du système mettent au point un jeu en ligne révolutionnaire : The World. Rapidement adopté, il recueille très vite des millions d'adeptes à travers le monde.

Mais vers 2010, d'étranges phénomènes se produisent. En effet, certains joueurs semblent être corporellement affectés par les problèmes qu'ils rencontrent dans le jeu.

C'est ce qui est arrivé à l'un de vos camarades, Orca, plongé dans le coma depuis qu'il a affronté un monstre avec vous. Pour le sauver, il vous faudra mener votre enquête simultanément dans le jeu et dans le monde réel.

.hack simule donc à la fois un monde du futur réel et un jeu vidéo de cette époque-là. C'est un peu « *le jeu dans le jeu* » !

L'idée a pris racine chez Cyber Connect 2, une petite société qui crée des jeux vidéo pour des majors (Bandai principalement). À leur actif, *Silent Bomber* (un jeu d'action) et *Tail Concerto* (un jeu de rôle / RPG). Son président, Matsuyama Hiroshi (33 ans), est non seulement un passionné de jeux, mais il avoue être accro aux *manga* et aux dessins animés depuis qu'il est enfant.

Très vite, son projet devient extrêmement riche et il semble difficile de tout placer dans un seul jeu. L'idée de le scinder en quatre parties naît alors et Bandai propose même de l'agrémenter d'un dessin animé en quatre épisodes qui serait vendu avec le jeu, ceci afin d'apporter des précisions supplémentaires sur la manière de jouer.

Finalement, Bandai décide même d'aller encore plus loin en produisant une série télévisée ainsi qu'un *manga*. Le projet *.hack* est lancé !

Les déclinaisons

Pour construire l'univers de *.hack*, Bandai décide de s'entourer de personnes compétentes. Il leur faudra des mois de tractations et de patience pour convaincre trois pointures de l'animation d'accepter ce défi audacieux. Au final, trois personnes finissent par accepter :

- Le scénariste Itô Kazunori : après avoir écrit les scénarii de nombreuses séries télévisées des années 80 (*Lamu*, *Creamy*, *Dirty Pair*), il travaille au développement des différents opus de *Patlabor* (série TV, films, OAV). Il est aussi le scénariste des films de Oshii Mamoru : *Ghost in the Shell*, *Avalon*, *Twilight Q*…
- Le dessinateur Sadamoto Yoshiyuki : illustrateur en vogue, très apprécié des *anime-fans*, il est surtout connu pour ses travaux sur les productions du studio Gainax : *Evangelion*, *Les Ailes d'Honneamise*, *Nadia le secret de l'eau bleue*, *FuliCuli*.
- Le réalisateur Mashimo Kôichi : c'est un habitué de la production animée nippone. Il a roulé sa bosse sur des séries aussi diverses que *Super Durand*, *Dirty Pair*, *Robin des Bois*, *Irresponsible Captain Tylor*, mais on lui doit

aussi des longs métrages (*Nom de code : Love City*, *The Weathering Continent*) et des OAV (*Dominion*). Il s'est illustré plus récemment avec la série TV *Noir*.

Ce trio représente le cœur du projet. À partir du jeu développé par Cyber Connect 2, ITÔ construit l'histoire afin qu'il y ait une cohérence et une véritable interactivité entre les différents volets. SADAMOTO crée toute une galerie de personnages, principalement pour le jeu, tandis que MASHIMO supervise la production animée au sein du studio Bee Train.

C'est la série TV *.hack//SIGN* qui ouvre le bal le 4 avril 2002 sur TV Tôkyô.

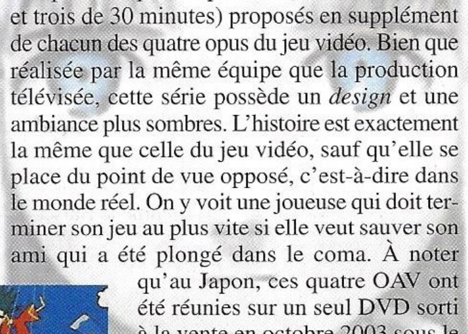


1 – *.hack//LIMINALITY*, la série d'OAV proposée avec le jeu
2 – *.hack//LE BRACELET DU CRÉPUSCULE*, le *manga* de IZUMI Rei et HAMAZAKI Tatsuya
3 – La seconde série TV, tirée du *manga*
4 – *.hack//GIFT*, le petit dessin animé parodique





Mise en scène par MASHIMO, elle compte 26 épisodes (plus 2 inédits destinés aux fans). L'histoire se déroule uniquement dans le jeu vidéo The World. Le héros Tsukasa est un joueur prisonnier de celui-ci qui ne semble pas savoir comment en sortir. Il devra chercher le Bracelet du Crépuscule, un objet légendaire qui lui permettra peut-être de revenir dans le monde réel. Mais ce personnage reste assez mystérieux : il parle peu et ne semble pas soumis aux mêmes règles que les autres protagonistes de ce monde virtuel…



Second dessin animé, *.hack//LIMINALITY* se compose de quatre épisodes (un de 45 minutes et trois de 30 minutes) proposés en supplément de chacun des quatre opus du jeu vidéo. Bien que réalisée par la même équipe que la production télévisée, cette série possède un *design* et une ambiance plus sombres. L'histoire est exactement la même que celle du jeu vidéo, sauf qu'elle se place du point de vue opposé, c'est-à-dire dans le monde réel. On y voit une joueuse qui doit terminer son jeu au plus vite si elle veut sauver son ami qui a été plongé dans le coma. À noter qu'au Japon, ces quatre OAV ont été réunies sur un seul DVD sorti à la vente en octobre 2003 sous le nom de *.hack//INTEGRATION*.

Enfin, il y a la bande dessinée avec *.hack//LE BRACELET DU CRÉPUSCULE*. Cette autre histoire est un peu plus légère. L'action se déroule quatre ans après la fin du jeu. Le fameux Bracelet du Crépuscule est remporté par un nouveau joueur (rencontré dans l'opus n°2 du jeu), mais c'est son jumeau qui le récupère à sa place…

Publié par Kadokawa, ce *manga* est dessiné par IZUMI Rei (dessins) et HAMAZAKI Tatsuya (histoire). Il compte, pour l'instant, deux tomes, ce qui ne l'a pas empêché d'être adapté à son tour en dessin animé ! En effet, la boucle est bouclée : le 8 janvier 2003, TV Tôkyô a débuté *.hack//TASOGARE NO UDEWA DENSETSU*, une courte série de 12 épisodes avec un *design* plus coloré et plus enfantin signé KIKUCHI Yôko (*Noir*, *Arc The Lad*).

Parmi les autres déclinaisons de *.hack*, on peut citer *.hack//GIFT*, un petit dessin animé parodique que l'on peut découvrir quand on termine le quatrième jeu (dans la version japonaise). Citons aussi deux nouvelles écrites par HAMAZAKI Tatsuya, *.hack//AI BUSTER* et *.hack//ZERO*. Enfin, *.hack*, c'est aussi de nombreux CD audio concernant la très belle B.O. signée KAJIURA Yuki (*Noir*, *Aquarian Age*) pour les musiques, et See-Saw (*Gundam Seed*) pour l'interprétation des chansons.

Et *.hack* est encore loin d'être terminé car le 1er mars dernier, un nouveau jeu sortait au Japon sur PS2 : *.hack//ANOTHER BIRTH*.



CALENDRIER

DÉCEMBRE 2003
.hack// SIGN : 4 premiers épisodes en téléchargement sur Internet sur le site *www.netcine.com*

FÉVRIER 2004
.hack//LE BRACELET DU CRÉPUSCULE : tome 1 du *manga* chez Génération Comics

MARS 2004
.hack//INFECTION : premier jeu vidéo chez Atari
.hack//LIMINALITY : première OAV avec le jeu d'Atari
.hack//SIGN : DVD volume 1 chez Beez Entertainement

AVRIL 2004
.hack//SIGN : Début de la diffusion de la série TV sur Game One, DVD volume 2 chez Beez

JUIN 2004
.hack//LE BRACELET DU CRÉPUSCULE : tome 2 du *manga* chez Génération Comics
.hack//SIGN : DVD Volume 3 chez Beez

ÉTÉ 2004
.hack//MUTATION : second jeu vidéo chez Atari et suite de LIMINALITY.
.hack//SIGN : DVD Volume 4 chez Beez

.hack en France

Tout ceci va-t-il nous parvenir en France ? Réponse : oui ! Du moins, le principal, pour commencer… Bandai espère bien créer un phénomène *.hack*. Côté jeu vidéo, c'est Atari (anciennement Infogrames) qui s'est occupé de l'adaptation et de la distribution. Le premier opus, *.hack//INFECTION* est disponible sur PlayStation 2 depuis fin mars et la sortie des trois autres s'étalera jusqu'à la fin de l'année. Comme au Japon, on trouve avec ce jeu un DVD contenant la première OAV de *LIMINALITY*.



△ UCHIYAMA Daisuke (co-directeur de la communication des jeux vidéo chez Bandai) et le déluré MATSUYAMA Hiroshi (président de Cyber Connect 2) étaient en France pour la promotion de *.hack*

Côté série TV, un premier DVD est d'ores et déjà dans les bacs, édité par Beez Entertainement (contenant 4 épisodes en VF et VOSTF). Sept volumes sont prévus au total, mais la série sera également diffusée chaque semaine sur Game One à partir du 19 avril. Quant au *manga*, sa publication a débuté en février chez Génération Comics (Panini).

Face à cet univers foisonnant, certains se demandent peut-être s'il est nécessaire de tout voir pour bien comprendre *.hack*. Heureusement, non, car chaque partie a été conçue pour constituer une histoire à part entière. Les créateurs espèrent toutefois attiser la curiosité de chacun : si vous êtes amateur d'animation, la série TV devrait vous donner envie de connaître le jeu, et inversement. Le but est de fédérer un public porté sur le multimédia en étant présent sur un maximum de supports. Avec 800 000 jeux vendus au Japon et 700 000 aux États-Unis, Bandai espère bien faire au moins autant sur l'Europe. Bienvenue dans « *le monde* » réel !

Olivier FALLAIX

Le site officiel : *www.dothack.com*

DANS LA PARTIE TECHNIQUE DE CETTE RUBRIQUE, NOUS VOUS EXPLIQUONS UN DES PRINCIPAUX « CODES » GRAPHIQUES UTILISÉS DANS LA BANDE DESSINÉE JAPONAISE, ET CÔTÉ CULTUREL, NOUS VOUS PRÉSENTONS BRIÈVEMENT QUELQUES ÉLÉMENTS DE LA CULTURE JAPONAISE À TRAVERS DES EXEMPLES TIRÉS DE MANGA.

N'HÉSITEZ PAS À PARTICIPER À LA PROGRESSION DE LA RUBRIQUE, EN NOUS ENVOYANT VOS IDÉES ET VOS REMARQUES À REDACTION@ANIMELAND.COM

GRAPHOLEXIQUE

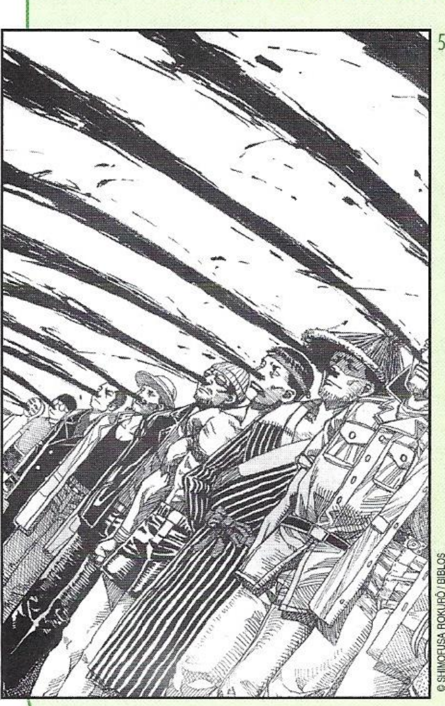


1

Pour le centième numéro d'AnimeLand, nous vous proposons l'examen de l'un des plus célèbres codes de la BD japonaise. Connu pour son originalité (il n'existe qu'au Japon), il fait partie des codes très marquants que le lecteur n'oublie pas de si tôt : il est ainsi peut-être déjà connu d'une partie du lectorat, qui sait interpréter son sens, d'ailleurs très caractéristique.



Le saignement de nez



5

Lorsqu'une situation coquine se profile, le saignement de nez n'est jamais très loin. Sa forme peut aller d'une simple goutte de sang à l'extrémité d'une narine à un geyser d'hémoglobine, bref, elle se réalise selon une gamme allant du plus vraisemblable au plus exagéré.

Ce saignement signale que le personnage vient d'être confronté à une vision érotique (le plus souvent une fille plus ou moins nue), qui le choque et le trouble profondément. Les personnages qui en sont victimes sont toujours masculins et de préférence jeunes. De préférence jeunes, car il faut justifier que la vision des charmes d'une jeune fille leur fasse de l'effet : leur réaction est un signe d'immaturité. Par exemple, Ryô (Nicky), le héros de *City Hunter*, est immature vis-à-vis des femmes, tout comme un grand nombre de personnages atteint de saignement. Peut-être faut-il voir dans ce code un lien avec le phénomène de l'érection masculine, elle aussi due à un afflux sanguin brutal ?

Dans l'usage du code, on constate une évolution d'un saignement marginal et symbolique (le dessin est une métaphore et sert à représenter le trouble d'un personnage) à un fonctionnement pseudo physiologique totalement fantaisiste (les personnages de *manga* se mettent à saigner pour de bon !). C'est cette évolution vers un saignement physique et non plus imagé qui permet notamment la scène célébrissime de *Dragon Ball*, dans laquelle Krilin montre à Tortue Géniale les seins de Bulma, afin que son sang ainsi expulsé macule un adversaire jusque-là invisible.

4





Malgré sa célébrité, le saignement de nez est un code rare dans le corpus de la BD japonaise. Il apparaît dans un contexte forcément humoristique et nettement bon enfant, puisque le lecteur va rire aux dépens d'un personnage qui n'a pas encore acquis un statut adulte. Par ailleurs, le saignement de nez étant le plus souvent l'occasion de montrer une jolie fille déshabillée pour les yeux du lecteur, on le trouve peu dans les *manga* pour filles. Il possède enfin une compatibilité naturelle avec les traits de rougeur (AL n°89).

Den SIGAL

Remerciements à Meko.

Dans le prochain numéro, nous traiterons des étoiles dans les yeux.

1 – Le fameux saignement de nez de Tortue Géniale, ou comment TORIYAMA Akira fait hurler de rire le lecteur par l'auto-dénonciation du système symbolique sur lequel le récit s'appuie… (*Dragon Ball*).

2 – « *Et en plus elle ne porte pas de soutif !!* » : Jumpei a ici la tête violemment repoussée en arrière, avec une posture et un traitement graphique (ouverture maximale de la bouche) dignes d'un *manga* de combat. Le saignement est si puissant qu'il agit physiquement sur le personnage (KAWASHITA Mizuki, *Ichigo 100%*).

3 – Le saignement de nez est ici l'occasion de traiter les rapports homme-femme sous un jour assez puéril : Nichol réagit comme un enfant sans contrôler son afflux sanguin devant la nudité de Tita. Les traits de rougeur, les rondeurs des corps, la simplification graphique des yeux et des larmes parachèvent cette case immature et cocasse (URUSHIHARA Satoshi, *Plastic Little*).

4 – On peut être étonné de trouver ce code chez un auteur comme ENDÔ, dont le style s'inspire fortement du trait réaliste de l'auteur d'*Akira*, ÔTOMO Katsuhiro. L'explication se trouve dans le support : le *yon-koma* (*manga* en quatre cases), dont la nature comique permet à son auteur de glisser du grave au léger (ENDÔ Hiroki, *Eden*).

5 – À la suite d'un jeu de mots scabreux, la horde guerrière qui se ruait sur le personnage principal est soudain vaincue par son immaturité envers le sexe faible. Un saignement de nez, et ils sont au tapis ! On se situe ici à la limite de fonctionnement du code, distordu jusqu'à l'absurde (SHIMOFUSA Rokurô, *Kaseifu ga mokusatsu*).



LEXIQUE CULTUREL

Juku

塾

Ils sont chaque jour des milliers à ne pas rentrer chez eux directement après l'école. Un, deux ou trois jours par semaine, ces écoliers japonais fréquentent un *juku*, un établissement privé de cours du soir, pour y revoir les cours qu'ils ont eus pendant la journée ou préparer les examens d'entrée en niveau supérieur. Mais, contrairement à l'idée que l'on pourrait s'en faire, ces enfants ne sont pas forcément en difficulté scolaire. D'après une enquête du ministère de l'éducation japonais, en 1993, 59,5 % des collégiens et 23,6 % des élèves de primaire étaient inscrits à un *juku* ; ce chiffre augmente encore dans les grandes villes. Les enfants n'ayant jamais fréquenté de cours du soir pendant leur scolarité sont plus l'exception que la règle. La surenchère constante dans le système éducatif japonais, où l'enfant doit à tout prix réussir les concours d'entrée pour les établissements les plus renommés fait que le recours à ces cours privés est devenu quasi systématique. Les *juku* pour les uns, ou *yobikô* (écoles préparatoires) pour les autres, ont pris leur essor depuis les années 70, avec l'idée selon laquelle l'enseignement fourni par l'école est insuffisant, notamment pour la préparation aux fameux examens d'entrée, qui concernent non seulement l'université mais aussi le lycée, le collège, voire l'école primaire. Les matières les plus concernées sont les mathématiques, l'anglais et le japonais. Beaucoup d'enfants suivent aussi dans ces écoles des cours d'été l'année où ils devront passer un examen d'entrée en niveau supérieur.

◁ *Love Hina* – Ce sont parfois des étudiants qui enseignent dans les cours du soir

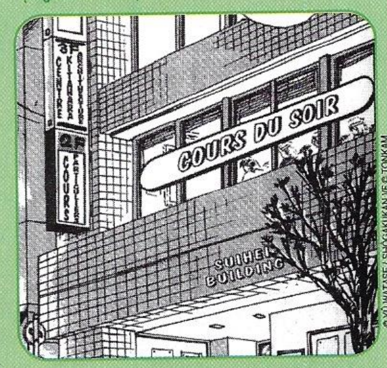
Le recours très important à ce soutien scolaire crée parfois des situations où, les élèves apprenant en aval de l'école l'essentiel du cours, les leçons à l'école deviennent des séances de révision, et ceux qui ne fréquentent pas le *juku* sont à la traîne. Et devront y aller, pour suivre : la boucle est bouclée.

Ces cours privés sont de plus extrêmement coûteux, d'autant qu'il existe aussi une hiérarchie au sein des *juku* (du petit cours de quartier, à l'établissement affilié à une université de renom), et c'est un sacrifice de plus que devront faire les parents pour l'éducation de leurs chères têtes brunes. Cela représente aussi du temps dans la journée déjà bien remplie des élèves japonais – le *juku* fait souvent suite non seulement aux cours mais aussi à des activités extra-scolaires telles que les clubs – et encore davantage de pression sur leurs épaules.

Les *juku* jouent un rôle très important dans le système scolaire et y ont une influence qui dépasse bien celle des simples cours de soutien. Mais avec la réduction du nombre d'enfants, conséquence directe de la baisse de la natalité, leur règne semble menacé, et nombre d'entre eux ferment, les établissements scolaires principaux étant eux aussi souvent en manque d'élèves.

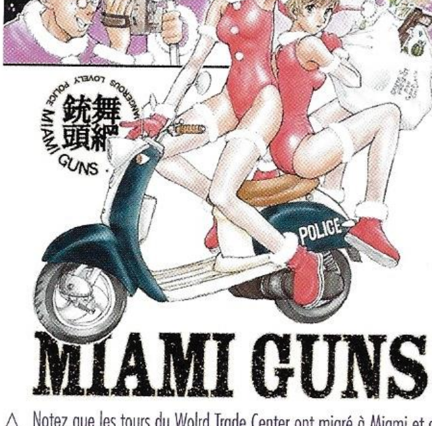
Eve CHAUVIRÉ

△ ▽ *Fushigi yûgi* – La motivation, la pression et l'esprit de persévérance frisant la caricature sont au programme de ce *juku*

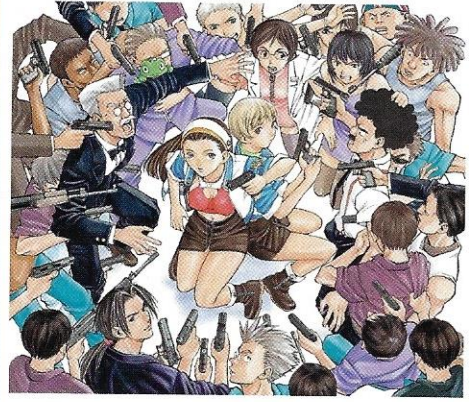


MIAMI GUNS

TOUT LE MONDE SE SOUVIENT DE LA SÉRIE AMÉRICAINE MIAMI VICE (DEUX FLICS À MIAMI) ? DIFFUSÉE DANS LA DEUXIÈME PARTIE DES ANNÉES 80, ELLE METTAIT EN SCÈNE DE JEUNES ET SÉDUISANTS POLICIERS DE LA CÔTE EST AMÉRICAINE : SONNY CROCKETT (ET SON ALIGATOR ELVIS) ET RICARDO TUBBS. VOICI LEURS ALTER EGO DANS LE MANGA MIAMI GUNS.



△ Notez que les tours du Wolrd Trade Center ont migré à Miami et que Noël en Floride est particulièrement chaud...



◁ Baissez vos armes !

Si on voulait résumer succinctement ce titre, il suffirait de dire qu'il s'agit là, comme dans *You're under arrest*, d'une série policière mettant en scène deux coéquipières au caractère bien trempé. Mais où, néanmoins, l'auteur dessine davantage de jolies filles que de belles mécaniques, contrairement à Fujishima Kosuke. Laissons tout de même à cette série la possibilité de se présenter en détail.

Sous les pavés

Sakurakôji Yao est une jeune fille délurée, impulsive, casse-cou, téméraire et inconsciente. Héritière d'une riche famille, elle vit au gré de ses caprices sous la protection d'un certain monsieur Steward. Une nuit, alors qu'elle maltraite une bande de voyous à moto (peu lui importe de mourir les cheveux dans le vent) et qu'elle joue les équilibristes, elle est la cible d'un *sniper* qui tire dans le réservoir de son véhicule, le faisant exploser. Sortie quasiment indemne de l'accident, la jeune fille va faire appel à la police pour obtenir une protection rapprochée, le temps de trouver l'auteur de ce crime et de l'arrêter. Le criminel en question est un certain Léon (le même que celui incarné par Jean Réno, si si !) Morimoto, terroriste international de classe A présent sur la liste noire de tous les pays du monde. Yao, qui est encore lycéenne, est alors placée sous la tutelle d'une fille au caractère plus posé, Amano Lû. Si Lû se fait un temps passer pour une étudiante, c'est bientôt dans la police qu'elles vont collaborer et faire des ravages.

La plage

La volonté de mener *Miami Guns* au succès en fait un *manga* hybride aux composants variés que l'on peut difficilement classer dans un genre spécifique. La ville évoquée, si elle a des ressemblances avec son homonyme américain, reste unique (les uniformes des lycéennes sont typés japonais, les personnages écrivent avec des *kanji*, l'emplacement géographique de la ville est différent...) ; le personnage du crocodile apparaissant dans le tome 3 donne un aspect *kawaï* et surréaliste à la série ; l'humour est basé à la fois sur les jeux de mots, les situations cocasses et les parodies (et décidément, Momose, le *mangaka*, adore *Evangelion*). Quant aux enquêtes policières, elles reprennent les clichés du genre : trafics de drogue, enlèvements, vendetta, duels pour l'honneur, vols... Du coup, l'auteur explore un tas de possibilités scénaristiques sans jamais vraiment prendre le temps de les développer en profondeur.

Et sous les cocotiers

Au final, la série est plutôt décevante et on ne regrette pas vraiment qu'elle soit uniquement disponible en japonais. Si on apprécie l'humour potache présent au fil des pages ainsi que le style graphique de l'auteur, agréable et régulier, ne doutons pas qu'il est loin d'avoir livré le maximum de ses capacités artistiques. Ici, seuls les amateurs de jeunes filles en combinaisons moulantes ou fortement dénudées devraient être pleinement satisfaits de cette série véritablement racoleuse. D'autant que Momose manque cruellement d'imagination et nous propose un scénario plus que convenu. La série s'est donc achevée à la fin du quatrième tome en août 1999. Précisons également qu'une série télévisée en 13 épisodes a vu le jour quelques mois plus tard, dans la plus grande discrétion.



Sébastien Kimbergt

◁▷ Des tenues de travail aussi courtes que suggestives

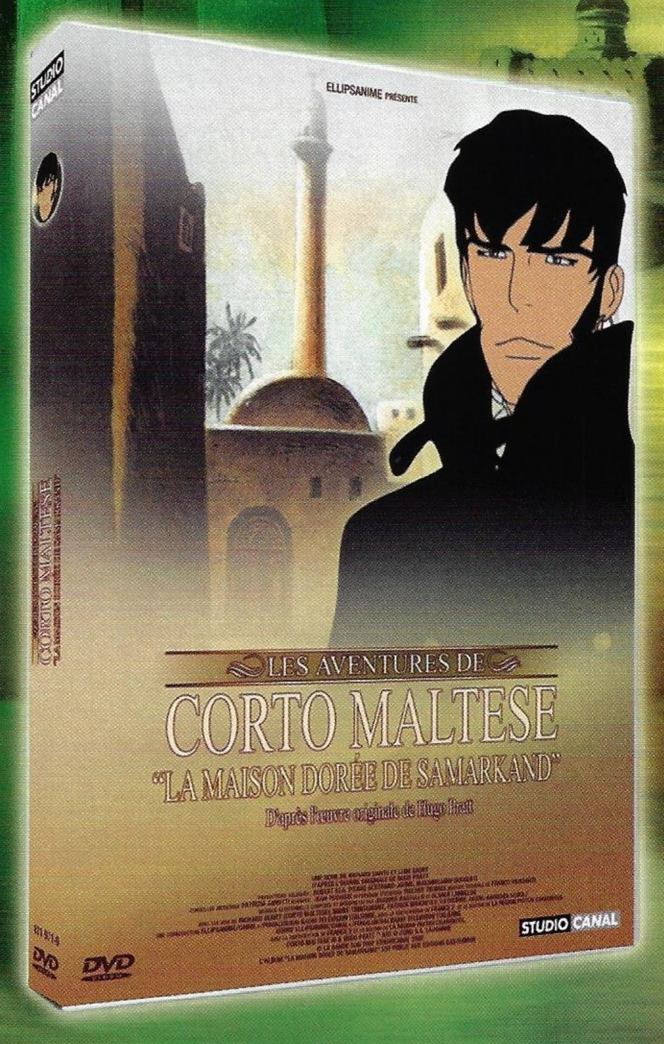
PORTRAIT JAPONAIS

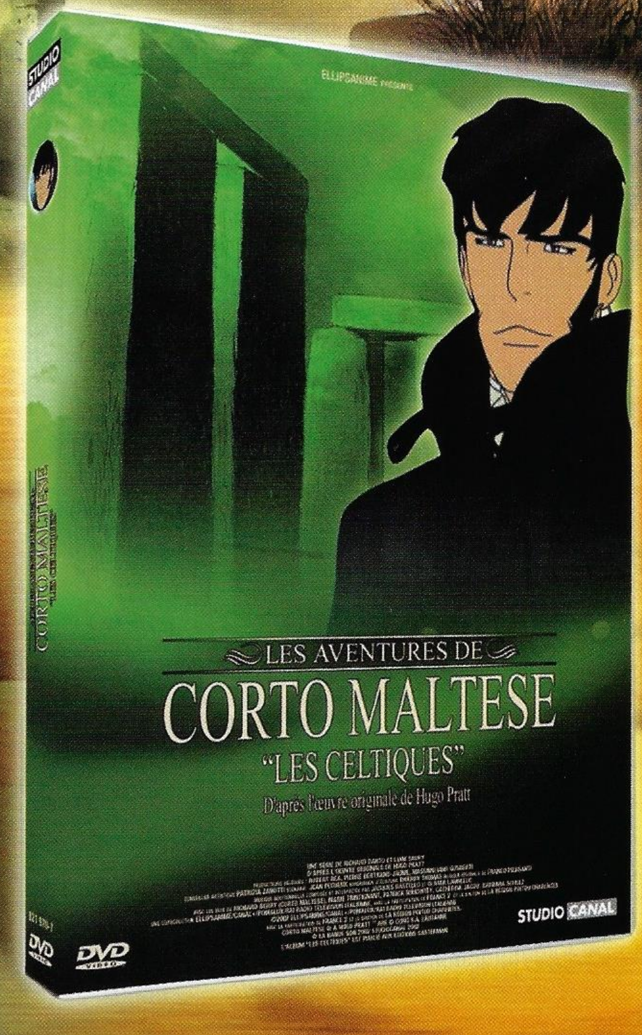
Momose Takeaki est né le 18 novembre 1970. C'est en 1997, après un bref passage chez Shôgakukan, qu'il débute réellement sa carrière dans le mensuel Magazine Special de la maison d'édition Kôdansha avec *Miami Guns*. Il revient ensuite chez Shôgakukan dans le Sunday GX afin d'y réaliser, avec Izubuchi Yutaka et BONES, la version papier du dessin animé *RAhXephon* (voir AnimeLand n°93). Après trois volumes d'un succès mitigé, il continue d'alterner son travail entre ses deux employeurs. Début 2003, il commence (dans le mensuel Magazine Z de Kôdansha) *Majikano*, une série mettant (encore une fois) en scène des héroïnes très court vêtues. Pour les personnes ayant Internet, voulant découvrir son travail ou lui envoyer un mail, sachez qu'il possède son propre site web depuis 1999 : *www007.upp.so-net.ne.jp/ta-momose/index1.htm*

BIENVENUE DANS...

LES AVENTURES DE

CORTO MALTESE





LA MAISON DORÉE DE SAMARKAND

LES CELTIQUES









AVEC LES VOIX DE RICHARD BERRY, MARIE TRINTIGNANT, PATRICK BOUCHITEY, CATHERINE JACOB ET BARBARA SCHULZ.

2 DVD POUR S'EVADER LE 7 AVRIL





LYCOS

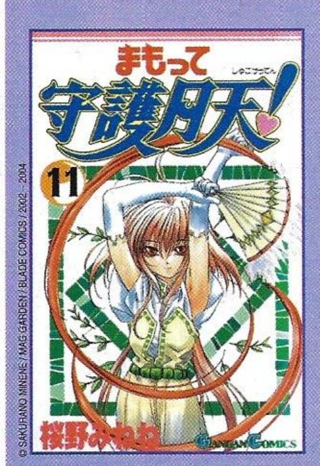
STUDIO CANAL

Manga News

Rubrique réalisée
par Sébastien Kimbergt

UN PEU DE ROMANTISME ET DE FANTAISIE DANS CETTE SÉLECTION PRINTANIÈRE DE MANGA NEWS. LES NOUVEAUTÉS JAPONAISES SE SUIVENT ET NE SE RESSEMBLENT PAS, ET LES JEUNES FILLES SONT ENCORE UNE FOIS À L'HONNEUR DANS NOS COLONNES. BONNE LECTURE.

MAMOTTE SHUGO GETTEN ! RETROUVAILLES



Mamotte Shugo Getten est un *manga* de Sakurano Minene dont le titre ne vous dit probablement rien. Pourtant, une partie de sa version animée est sortie chez nous sous le titre de *Moon Guardian*. On retrouve un jeune garçon, Shichiri Tasuke, recevant un présent de son père en vacances en Chine. L'objet est étrange, a la forme d'un octogone creux en son centre et aurait près de 4 000 ans. À la manière de *Ah ! My Goddess* (dans le style graphique aussi bien que dans le thème principal), la vie de Tasuke bascule lorsqu'une jeune fille sort de ce mystérieux artefact et se présente comme étant Shaolin, une *shugo getten* (protectrice lunaire). Ensemble, ils vont vivre un tas d'histoires abracadabrantes mettant plus d'une fois notre gentil Tasuke dans des situations délicates.

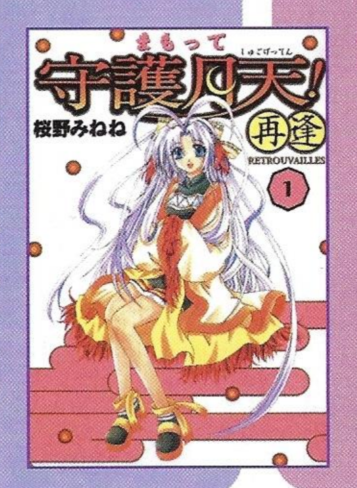
Publiée entre 1997 et 2000, cette histoire s'est terminée après 11 tomes sur une discussion entre les deux héros.

Sakurano Minene fait partie de ces auteurs dont le style graphique est identique d'une série à l'autre, à tel point que l'on a du mal à s'y retrouver dans les personnages, ce qui n'empêche en rien d'aimer l'aspect *kawaï* (mignon) de son œuvre. Après l'arrêt de sa série (et pendant qu'elle était rééditée en 10 volumes chez Mag Garden), Sakurano a poursuivi le titre qu'elle réalisait en parallèle : *Jôshû Tôzoku Aratamegata Hinagiku Kenzan* ! (3 tomes) tout en dessinant un *one shot* : *Healing Planet*.

C'est en 2002 qu'elle reprend *Mamotte* là où elle l'avait laissé. Tasuke profite d'une sortie au parc d'attractions pour dire à Shaolin des paroles sans ambiguïté et c'est à ce moment-là qu'apparaît un mystérieux garçon qui semble atteint d'apathie…

Le tome 3 de *Retrouvailles* est sorti en janvier dernier.

Tout public. Prix indicatif : 552 ¥.

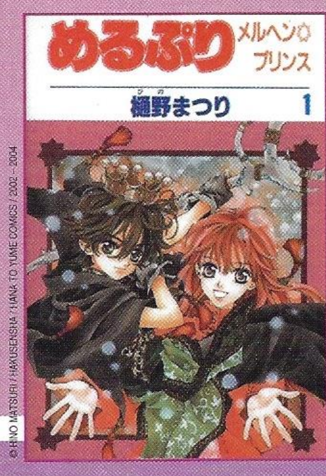


MERUHEN PRINCE (MERU PURI)

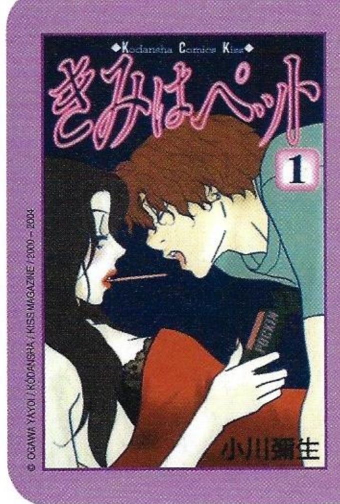
Le mot allemand *märchen*, qui se lit *meruhen* en japonais, désigne les contes de fées et annonce d'entrée le thème de cette histoire. Alam est le jeune prince de la cité Astêru qui se situe dans un monde parallèle. Une nuit, un individu prononce une incantation qui le réveille et l'incite à emprunter une porte qui l'entraîne dans un endroit curieux. Au Japon, de nos jours, la jeune Airi laisse accidentellement tomber un miroir (pendentif qui a la forme d'une étoile à sept branches) de sa poche. Lorsqu'elle s'en rend compte, elle revient sur ses pas et se retrouve face à Alam qui tient cet objet (par lequel il vient d'arriver dans ce monde) dans sa main. Pressée par la sonnerie de son école, Airi se sauve en laissant sur place le prince et son miroir, qu'elle retrouvera tous les deux au même endroit plusieurs heures après. Elle décide alors d'emmener le garçon et de l'héberger quelque temps chez elle. Et, tandis qu'elle s'endort avec un adolescent mignon dans les bras, elle se réveille le lendemain dans ceux d'un jeune homme des plus séduisant…

Les deux premiers tomes de ce *manga* s'annoncent prometteurs malgré un scénario classique. Ce second titre (après *Toraware no mi no ue* en 5 volumes) confirme le talent de *mangaka* d'Hino Matsuri.

Pour adolescentes.
Prix indicatif : 390 ¥.



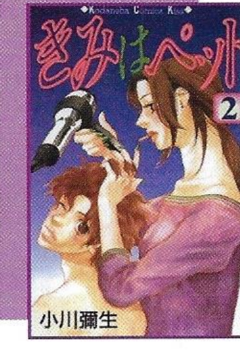
KIMI WA PETTO



Ogawa Yayoi est une jeune dessinatrice qui n'a que deux histoires courtes (publiées en recueil) à son actif : un *one shot*, *Candy_Life*, et un titre en deux tomes intitulé *Baby Pop*. Fortement interpellée par les relations sociales des individus, c'est surtout le comportement relationnel entre les hommes et les femmes qu'elle tente de mettre en avant dans ses œuvres. Et elle n'y va pas par quatre chemins. *Kimi wa petto* (Toi, mon animal de compagnie) est bien plus sombre et triste que les *shôjo* que nous avons l'habitude de lire en France (plus encore que *Nana* chez Delcourt). Ici, il n'y a pas d'héroïne niaise, gentille, aux super pouvoirs, avec 36 000 copines avec lesquelles on rit et on fait les 400 coups toute la journée.

Iwaya Sumire est une femme d'affaires qui a réussi professionnellement grâce à une forte personnalité. Mais ses rapports avec les autres sont loin d'être aussi glorieux. Elle sait ce qu'elle veut, est égoïste, froide et sèche avec tout le monde. Lorsqu'elle quitte son travail, ses relations se résument à une amie mère de famille. Un soir, alors qu'elle rentre chez elle, Sumire découvre un homme endormi dans un carton en bas de son immeuble. Elle le recueille et décide de l'héberger quelque temps, tel un chien perdu que l'on ramasserait dans la rue. S'occupant du jeune homme (qu'elle a nommé Momo) comme d'un vulgaire toutou, elle va peu à peu se rendre compte que le problème avec les animaux de compagnie, c'est que l'on finit toujours par s'y attacher… Neuf volumes disponibles.

Pour jeunes femmes. Prix indicatif : 410 ¥. *www.linkclub.or.jp/~asasin/*




MUTEKI
EDITIONS
LE PRINTEMPS DU MANGA CHEZ MUTEKI...
1 AN DE MANGAS
MUTEKI A GAGNER !
PROCHAINEMENT !
DÉJÀ DISPONIBLES
"LA PLUME DE FEU" DE KAZUHIKO SHIMAMOTO©
VOLUMES 1 ET 2
ET "GIRLS SAURUS" DE KEI KUSUNOKI©
VOLUME 1
GIRLS SAURUS 2
Kei Kusunoki
Hoero Pen la Plume de Feu 3
Kazuhiko Shimamoto
RETROUVEZ CHAQUE MOIS
LES NOUVEAUTÉS MUTEKI
DANS TOUTES LES LIBRAIRIES
ET BOUTIQUES (CANAL BD, FNAC,
VIRGIN, GIBERT JOSEPH, FURET DU NORD...)
LES EDITIONS MUTEKI...
L'AUTRE VISION DU MANGA !
WWW.MUTEKI.FR
© by Shimamoto Kazuhiko/Shogakukan / © by Kei Kusunoki/Shogakukan

Manga Traduits

Végétal Manga / Soleil



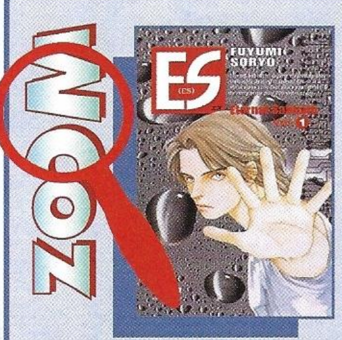
● ***Testarotho*** 4 de Sanbe Kei (8,99 €). Arrivés à Setembro, Léonidas, Lucill et les autres apprennent qu'une grave épidémie touche de nombreux enfants et les déciment les uns à la suite des autres. Il n'en faut pas plus pour faire fondre le cœur de Capria qui ne se consacre alors plus qu'à une chose : guérir les derniers survivants. De leur côté, Martina et Degas combattent toujours avec acharnement les sbires de Zagaro et du cardinal Dalglish. Les membres de Matéria atteindront-ils les buts qu'ils s'étaient fixés ? Qu'adviendra-t-il de Léonidas et de ses amis ? Tant de questions qui demeureront malheureusement en suspens puisque cette série a dû s'arrêter prématurément. Ne répondant pas aux attentes de l'éditeur japonais, *Testarotho* s'est achevé sur ce 4e volet sans répondre aux nombreuses interrogations soulevées par l'auteur. Dommage pour tous ceux qui s'étaient plongés dans ce récit avec passion !

● ***Urukyu*** 6 d'Akimoto Nami (6,95 €). Pour profiter de son jeune couple, Ami veut absolument gagner un voyage à Hawaï en participant à Couples-Compe. Mais est-ce une bonne idée ?



● ***Complex*** 3 de Kikuchi Kumiko (6,95 €). Si elle n'a pas réussi à se faire remarquer en tant que fille par une agence de mannequinat, Rin a peut-être ses chances en tant que beau garçon ! Notre héroïne est vraiment prête à tout pour croiser le beau Kyo…

ETERNAL SABBATH VOL. 1

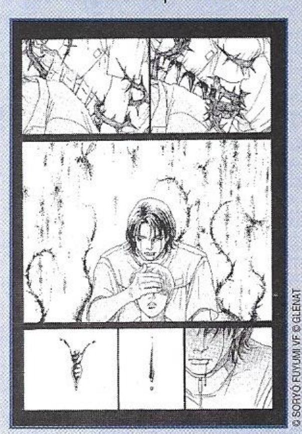


FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Soryô Fuyumi**
Nombre de pages : **231**
Éditeur : **Glénat**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **6,40 €**

« ES» (Eternal Sabbath) est un individu sans réelle identité puisqu'il peut emprunter celle qu'il souhaite au gré de ses humeurs. Doté d'un pouvoir "surnaturel" lui permettant d'infiltrer les esprits et de les manipuler à sa guise, « ES » peut devenir l'ami, le frère ou le fils de la personne de son choix. Changeant de vie selon ses envies et ses besoins, « ES » ne semble pas réellement désireux de s'établir longtemps au même endroit. D'autant plus qu'il n'a pas intérêt à éveiller l'attention de certaines personnes.

Qu'adviendra-t-il alors de lui, après sa rencontre avec Mine Kujo, spécialiste dans la recherche sur le cerveau, qui va instantanément se passionner pour son cas ? Deviendra-t-il un cobaye de laboratoire ou parviendra-t-il à conserver sa liberté d'action ?

Eternal Sabbath est un très beau *manga* de Soryô Fuyumi (*Mars*), dont les dessins sont toujours aussi purs et les histoires aussi intrigantes et torturées. Vous admirerez certainement l'imagination de l'auteur et sa parfaite exécution technique lors des scènes de matérialisation des pensées. À découvrir !


© Soryô Fuyumi VF © Glénat

PATLABOR VOL. 1

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Yûki Masami**
Nombre de pages : **192**
Éditeur : **Kabuto**
Nombre de volumes : **22**
Prix : **6,95 €**

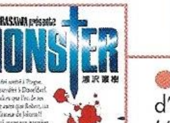
Depuis quelque temps, le développement des robots géants manipulés par les hommes a pris un réel essor. Ces étranges machines peuplent à présent tous les secteurs d'activités en y apportant une aide sans cesse accrue. Malheureusement, la terreur commence à gagner la population depuis que certains de ces robots sont utilisés à des fins peu louables, par des groupes de terroristes. Afin d'enrayer cette vague de criminalité, la police décide, à son tour, de se doter de robots (labors) pour lutter à armes égales avec les rebelles en tout genre. C'est ainsi qu'est crée la première « patrouille des labors » ou « Patlabor ». Mais il faut maintenant trouver des pilotes hors pair, capables de manipuler habilement ces monstrueux engins. Lors du stage de recrutement, la jeune Izumi Noa brille par sa résistance et sa force de caractère ; elle ne tarde alors pas à entrer dans la section spéciale en tant que premier pilote. Dorénavant, nous suivrons les aventures de cette toute jeune recrue perdue dans un monde impitoyablement macho.

Voici enfin le *manga* tant attendu de Yûki Masami, qui satisfera pleinement ses fans ! La série ayant été désespérément calquée sur ce *manga*, vous n'y trouverez pas grand-chose de nouveau, mais l'histoire est toujours aussi plaisante. Il serait donc bien dommage de passer à côté !



© Yûki Masami / Shôgakukan VF © Kabuto

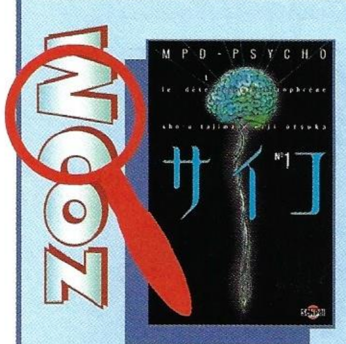
Kana



● ***Monster*** 13 d'Urasawa Naoki (6,95 €). Tenma a fini par se faire prendre par la police et il semble résigné à son sort. Heureusement, la rencontre avec un détenu roi de l'évasion et un nouveau coup bas d'un sbire de son ennemi vont lui redonner de l'énergie. Le suspense est toujours aussi dense et le scénario sait rebondir, sans lasser le lecteur qui prend beaucoup de plaisir à découvrir ce que réserve chaque nouveau tome. Excellent !

ÉGALEMENT SORTIS CHEZ KANA : ***Arms*** (T.6) de Minagawa Ryôji et Nanatsuhi Yôichi, ***Basara*** (T.14) de Tamura Yumi, ***Détective Conan*** (T.38) d'Aoyama Gôsho et ***Naruto*** (T.10) de Kishimoto Masashi.





MPD PSYCHO VOL. 1

Kazuhiko Amamiya est un individu à la personnalité multiple. Il n'y a pas si longtemps de cela, il s'appelait encore Kobayashi Yosuke, il était flic et il vivait une petite vie bien rangée avec sa petite amie Chizuko. Mais c'est au cours d'une enquête sur un tueur en série mutilateur de jeunes filles qu'un choc violent fit ressortir Amamiya, sa seconde personnalité. Depuis lors, Amamiya a pris le pas sur Yosuke...

Le *manga* débute sur l'emprisonnement de (Yosuke) Amamiya, condamné pour meurtre dans l'exercice de ses fonctions. Quelques années plus tard, à sa sortie de prison, une jeune femme, Isono Machi, lui propose de devenir *profiler* au sein de son agence criminelle. C'est au fil d'enquêtes très noires que le personnage d'Amamiya lèvera peu à peu le voile sur sa profonde ambiguïté.

Ce *manga* très sombre nous plonge dans une atmosphère digne du *Silence des agneaux*. Les dessins sont agréables, l'histoire complexe, et le scénario est découpé comme celui d'un film. Bref, tout est réuni pour rendre ce *manga* absolument passionnant. Au sortir de sa lecture, on n'a plus qu'une envie : connaître la suite.

Une remarque n'est cependant pas à omettre : ce *manga* contient des scènes sanglantes et violentes susceptibles de choquer certains d'entre nous. Il faut savoir que ce polar très cru visuellement est, avant tout, très dur psychologiquement.

FICHE TECHNIQUE
Auteurs : **Ōtsuka Eiji & Tajima Shō**
Nombre de pages : **182**
Éditeur : **Pika Édition**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **7,90 €**



Pika Édition

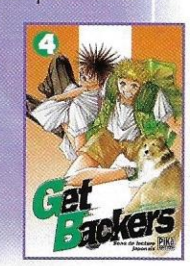


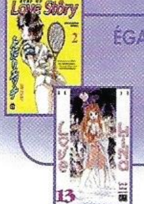
Bleu Indigo de Fumizuki Kô (6,95 €). Kaoru est toujours entouré de jeunes filles toutes plus amoureuses de lui les unes que les autres. Et, bien qu'il soit fiancé à la douce Aoi, il n'en est pas moins sensible aux charmes de ses autres "colocataires". Parviendra-t-il, cette fois, à résister à la belle Tina avec laquelle il doit passer la journée en tête-à-tête ? Finira-t-il par remettre de l'ordre dans son cœur et par retrouver son chemin au milieu de son harem ? Un *manga* sans grande originalité, reprenant allègrement tous les quiproquos "classiques" sans jamais réussir à surprendre son lecteur qui a déjà prévu la chute dix pages plus tôt.



Genzo 4 de Takada Yûzo (6,95 €). Kiyone a été enlevée par Kurusu et sa bande de pirates. Voulant à tout prix récupérer le trésor du clan Urakami, ils sont bien décidés à faire parler la jeune fille par tous les moyens possibles. Mais c'est sans compter sur Genzo et ses amis qui débarquent bientôt pour délivrer la jolie prisonnière. Néanmoins, Kurusu s'avère être une terrible adversaire et l'issue du combat demeure incertaine. Qui parviendra à trouver le merveilleux trésor tant convoité ?

Get Backers 4 d'Aoki Yuya et Akimine Rando (6,95€). Les récupérateurs de choc et de charme ont pour mission de retrouver le Stradivarius de Madoka, dérobé par Akutsu Shunsuke, « le maestro de l'ombre ». Mais l'épreuve s'avère, une fois encore, très périlleuse puisque Akutsu est entouré d'une "armée" particulièrement bien entraînée. Face à des adversaires qui ne connaissent pas la peur, la bataille pourrait bien tourner au désavantage de Ban et Genji ! S'en sortiront-ils une fois de plus ?



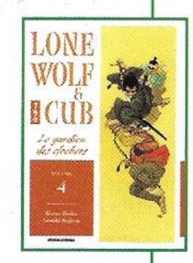


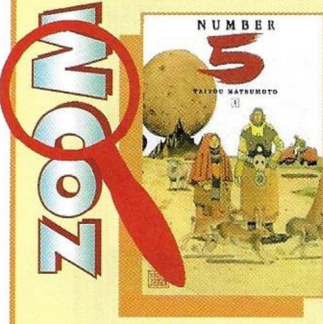
Également sortis chez Pika : ***Step Up Love Story*** (T.2) d'Aki Katsu, ***Love Hina*** (T. 13) d'Akamatsu Ken et ***Tenchi Muyo*** (T.12) d'Okuda Hitoshi.



Génération Comics

Lone Wolf & Cub 4 de Koike Kazuo et Kojima Goseki (9,99 €). Ôkami Kozure, le *ronin* assassin, parcourt toujours le pays avec son fils. Les contrats fleurissent et Kozure les remplit avec une dextérité croissante. Cette fois-ci, il croisera le fer avec des aspirants gardiens de cloches, des chefs de clans meurtriers, une jeune guerrière tatouée à la tragique destinée... Encore de nouvelles aventures passionnantes pour ce héros sévère au cœur meurtri.





NUMBER 5 VOL. 1

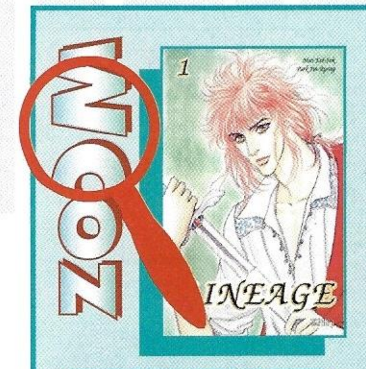
Dans un futur étrange, l'équilibre mondial est maintenu par l'armée internationale pour la paix, dirigée par les neuf membres du « conseil rainbow ». Mais alors que ce conseil est censé préserver l'harmonie dans le monde, le chaos règne en son sein depuis que Number Five a trahi les siens. C'est dans un coup d'éclat, auquel personne ne s'était attendu, que Number Five a décidé de quitter le conseil, non sans omettre d'emporter dans sa fuite un otage : une jeune femme à l'apparence de poupée russe, nommée Matriochka. Un par un, les membres du conseil partent alors à la recherche de Number Five ; mais ce dernier s'avère être un tireur d'élite implacable. Autant dire que les membres du conseil sont littéralement envoyés au "casse-pipe" par leur chef, Number One, qui ne supporte pas l'insubordination !

L'originalité de ce *manga* réside dans sa pléiade de personnages loufoques contrastant violemment avec un sujet pour le moins grave. Pour exemple, citons Number Five et Matriochka qui, bien que pris en chasse par les terribles membres du conseil, ne trouvent rien de mieux à faire que de traverser les déserts en dansant ! Tout en paradoxes, ce nouveau titre du célèbre Matsumoto Taiyô (*Amer Béton*, *Ping-Pong*...), est extrêmement intéressant, en particulier dans sa forme. Se rapprochant davantage de la BD franco-belge que du *manga*, il séduira les adeptes d'histoires "décalées".

FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Matsumoto Taiyô**
Nombre de pages : **154**
Éditeur : **Kana**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **15 €**



ZOOM



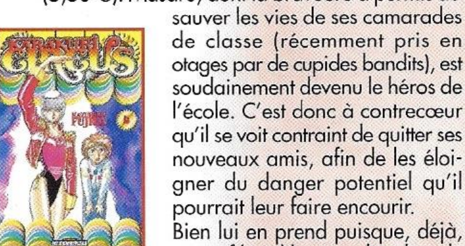
LINEAGE VOL. 1

Avec son *design* un peu rétro (le titre a déjà une dizaine d'années), *Lineage* s'inspire de l'iconographie du Moyen-Âge pour compter une histoire d'*heroic-fantasy* se déroulant dans un monde où la magie et des peuples féériques se côtoient.
Le jeune prince Déforauge est obligé de se cacher car son beau-père cherche à l'éliminer pour obtenir légitimement le trône. N'étant considéré par son peuple que comme un anti-roi, Ken Lauhel doit asseoir son pouvoir en tuant l'héritier légitime de celui à qui il a succédé. C'est ainsi que depuis son plus jeune âge, le prince va voir ses amis mourir pour le protéger. Mais loin de le terroriser, cela va le conforter dans le désir de revoir sa mère adorée et de devenir un roi digne de ses légendaires père et grand-père !
Joliment dessiné, même si l'on regrettera les scènes humoristiques un peu bâclées et le choix peu attirant de l'illustration de couverture, ce *manhwa* pour filles est captivant et se laisse lire simplement. Une agréable découverte qui montre combien la BD coréenne possède des thématiques variées.

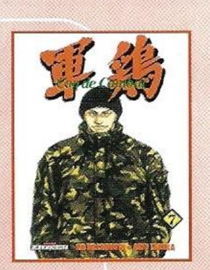
FICHE TECHNIQUE
AUTEURS : **SHIN Eel-Suk & PARK Jin-Ryong**
NOMBRE DE PAGES : **242**
ÉDITEUR : **Saphira**
NOMBRE DE VOLUMES : **10**
PRIX : **6,95 €**



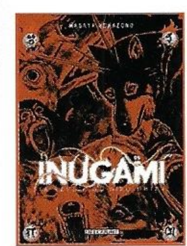
● ***Karakuri Circus*** 5 de FUJITA Kazuhiro (5,50 €). Masaru, dont la bravoure a permis de sauver les vies de ses camarades de classe (récemment pris en otages par de cupides bandits), est soudainement devenu le héros de l'école. C'est donc à contrecœur qu'il se voit contraint de quitter ses nouveaux amis, afin de les éloigner du danger potentiel qu'il pourrait leur faire encourir.
Bien lui en prend puisque, déjà, se profile à l'horizon l'ombre de Beast, le terrible tigre mangeur d'hommes à la bestialité légendaire, qui vient tout juste de s'échapper du cirque... Frissons garantis !



● ***Coq de combat*** 7 de HASHIMOTO Izo et TANAKA Akio (7,25 €). Narushima Ryo n'a qu'un seul désir : combattre le grand Sugawara Naoto ! Malheureusement pour lui, son comportement dangereux et irrationnel n'est pas du goût du président du Lethal Fight, qui n'a pas la moindre intention d'organiser une telle rencontre. D'autant plus que Sugawara lui-même ne voit pas en Ryo un *challenger* intéressant à combattre.
Mais Ryo souhaite tellement parvenir à ses fins qu'il imagine un plan pervers et immonde pour faire réagir Sugawara. Réalise-t-il seulement que cela risque de lui coûter très cher ?



● ***Inugami*** 6 de HOKAZONO Masaya (7,25 €). Voici une nouvelle présentation pour ce nouveau tome du *Réveil du dieu chien* qui démarre sur les chapeaux de roues. Les meurtres atroces se succèdent et Fumiki se désespère de l'absence de 23. Celui-ci est en chasse : il cherche à retrouver le dieu chien métamorphe responsable du carnage. Une explication concernant l'apparition de la race inconnue des Inugami est formulée dans ce tome qui se laisse lire avec plaisir, même s'il n'est finalement pas d'une très grande profondeur. Une vision un peu trop guerrière de l'écologie !

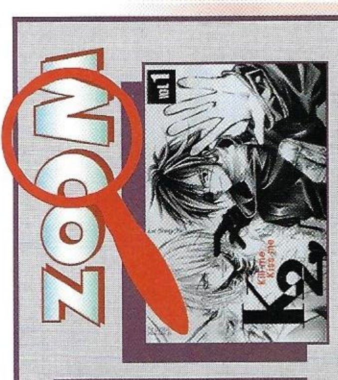


Delcourt / Akata

● ***Nana*** 8 de YAZAWA Ai (5,50 €). C'est au tour d'Osaki Nana de se pencher sur la relation passionnelle qu'elle entretient avec son amie et colocataire, Komatsu Nana (Hachi, pour les intimes). Le ton nostalgique de Nana n'est pas fait pour apaiser les craintes qui ont germé dans nos esprits au fil des volumes. Néanmoins, plus nous touchons au but, plus nous nous perdons en conjectures. Qui peut, à l'heure actuelle, prétendre savoir comment tout cela finira ? Un superbe *manga* qui sait magistralement tenir son lecteur en haleine sans jamais le lasser.

● ***Magie Intérieure !*** 4 de HIWATARI Saki (5,50 €). Ce court *manga* se termine alors qu'on reste sur sa faim. On n'est pas réellement certain d'avoir bien cerné le propos de l'auteur. Que vient faire la magie dans cette histoire d'amour, d'amitié, d'*ijime* et de désespoir consécutif à une maladie incurable ? Décidément, on s'y perd et l'on ne parvient même pas à s'attacher aux personnages qui n'ont pas beaucoup de saveur. Dommage, on s'attendait à mieux de la part de l'auteur de l'excellent *Please Save my Earth* ! À éviter si l'on n'a pas un important budget *manga* !

ZOOM



KILL ME KISS ME VOL. 1

Avec ses faux airs de *Saiyûki*, *K2* est un *manhwa* pour filles des plus sympathique. Son scénario, qui semble assez classique de prime abord, prend rapidement une tangente farfelue : pour faire craquer un mannequin en vogue, Keon, Tae-Yeon échange pour une semaine sa place en cours avec celle de son cousin, qui lui ressemble comme deux gouttes d'eau ; malheureusement, il a omis de lui préciser qu'il n'était pas vraiment en odeur de sainteté avec le meilleur ami de son idole, Ka-Un. Lors de son premier jour de classe, elle va rapidement comprendre pourquoi tout le monde se demande comment il (elle) a eu le courage de revenir en classe : la voilà qui se fait tabasser par Ka-Un ! Son fichu caractère ne va cependant pas la faire abandonner de sitôt et une relation ambiguë va ainsi s'instaurer entre elle et le K2 (Keon + Ka-Un), réputé être le gang de l'établissement !
Cette jolie histoire d'amour, assez atypique finalement, présente un dessin plutôt attirant avec sa fluidité et son aspect "*cool*", ainsi qu'une narration agréable parsemée d'humour. Un titre à ne pas manquer !

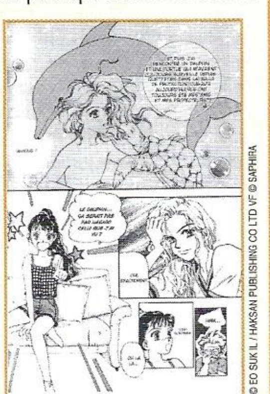
FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **LEE Young-Yoo**
NOMBRE DE PAGES : **178**
ÉDITEUR : **Saphira**
NOMBRE DE VOLUMES : **5**
PRIX : **6,95 €**



MARINE BLUE VOL. 1

ZOOM

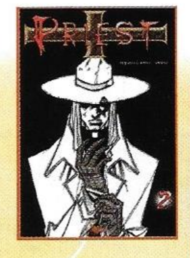
Voici le conte de la *Petite Sirène* revisité ! Chaeyeon est désormais orpheline, et c'est son grand-père qui l'a recueillie dans son île perdue. Désespérée, elle se sent seule, mais sa détresse va attirer un jeune homme qui provient des profondeurs de la mer. Ni complètement sirène, ni complètement humain, il va réussir à communiquer avec elle et devenir son ami. Extrêmement doué, il apprend très rapidement à être "civilisé", mais son existence ne semble pas plaire à tout le monde… De très beaux dessins pour une histoire gentillette qu'on a plaisir à suivre même si elle ne « casse pas des briques ». Un *manwha* pour filles assez divertissant au demeurant…



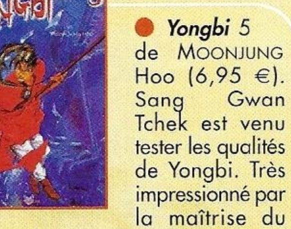
FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Eo Suk Il**
NOMBRE DE PAGES : **178**
ÉDITEUR : **Saphira**
NOMBRE DE VOLUMES : **10**
PRIX : **6,95 €**



Tokebi

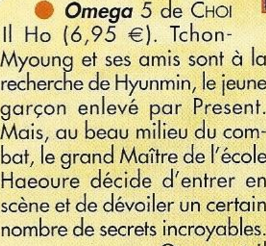


● ***Priest*** 2 de HYUNG Min-Woo (6,95 €). Attiré par « l'odeur de cadavre », Yvan arrive à Saint Baldias, où le onzième disciple de Temosare, Xavilon, prêche la "bonne" parole à une foule de zombies mangeurs de chair fraîche. Bien décidé à éliminer Xavilon, Yvan devra mener une lutte implacable contre ce suppôt de Satan et ses terribles fidèles. Vaincra-t-il ce prêtre noir ? Un *manwha* savoureusement glauque et efficace !



● ***Yongbi*** 5 de MOONJUNG Hoo (6,95 €). Sang Gwan Tchek est venu tester les qualités de Yongbi. Très impressionné par la maîtrise du combat de celui-ci, Sang décide de le conduire chez son Grand Maître à Tcheon Woung Bang. Yongbi accepte de faire ce détour lorsque Sang lui promet de précieux cadeaux. Mais la route s'avère être pleine de dangers… Tantôt drôle, tantôt sérieux, *Yongbi* est un *manhwa* qui plaira au plus grand nombre.

● ***Ragnarök*** 2 de LEE Myung-Jin (6,95 €). En tombant inopinément sur une conversation entre son père et les hauts dirigeants du village, Illis apprend qu'elle a une sœur cachée nommée Sarah. Cette dernière, bannie du village douze ans plus tôt par son propre père, revient avec la ferme intention de réclamer vengeance. Rongée par douze ans de rancœur, elle est bien décidée à obtenir réparation en tuant tous les habitants du village. Qui pourra l'arrêter ?



● ***Omega*** 5 de CHOI Il Ho (6,95 €). Tchon-Myoung et ses amis sont à la recherche de Hyunmin, le jeune garçon enlevé par Present. Mais, au beau milieu du combat, le grand Maître de l'école Haeoure décide d'entrer en scène et de dévoiler un certain nombre de secrets incroyables. Que va-t-il alors se passer dans la tête de Tchon-Myoung ?

ÉGALEMENT SORTIS CHEZ TOKEBI : ***Chonchu*** (T.5) de KIM Sung Jae et KIM Byung Jin et ***High School*** (T.5) de JEON Sang Young et KIM Young Oh.



GIRLS SAURUS VOL. 1

ZOOM



Alors que l'on retrouve KUSUNOKI Kei dans un registre très différent de celui de *Yôma*, avec ce titre récent, on est également surpris par son changement de façon de dessiner, bien que persiste sa manière très personnelle de représenter les nez. *Girls Saurus* est un *manga* assez inattendu : il présente un héros qui a subi un traumatisme lui conférant une peur panique de toute présence féminine, mais pour se guérir, il décide de suivre une thérapie de choc !
Humour et *fan service* sont les maîtres mots de cette série que les amateurs de petites culottes et autres poitrines accueillantes apprécieront…

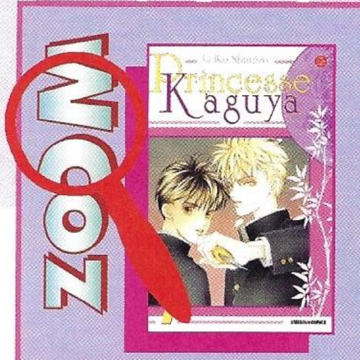


FICHE TECHNIQUE
AUTEUR : **Kusunoki Kei**
NOMBRE DE PAGES : **182**
ÉDITEUR : **Muteki**
NOMBRE DE VOLUMES : **3**
PRIX : **6,50 €**

Prévisions des sorties manga Avril 2004

Titre	Volume	Éditeur
3x3 Eyes	34	Pika
Angel heart	1	Génération Comics
Ange Mode d'emploi	3	Soleil / Végétal
Audition	2	Saphira
Black Cat	7	Glénat
Bleach	5	Glénat
Blues	27	J'ai Lu
Complex	4	Soleil / Végétal
Comte Cain	4	Tonkam
Cowboy Bebop Shooting star	1	Pika
Chonchu	6	Tokebi
Cyborg Kurochan	3	Pika
Da ! Da ! Da !	7	Soleil / Végétal
Daigo soldat du feu	1	Asuka
Devil Devil	7	Pika
Dorohedoro	3	Soleil / Végétal
Dragon Ball coffret	4	Glénat
Dragon Ball Double	18	Glénat
Eiji	14	Kana
Flame of Recca	13	Tonkam
Flic à tokyo	2	Delcourt / Akata
Fruits Basket	10	Delcourt / Akata
Gils Saurus	2	Muteki
.Hack	2	Génération Comics
High School	6	Tokebi
Hoshin	14	Glénat
Inugami	7	Delcourt / Akata
Inuyasaha	12	Kana
I.N.V.U	1	Saphira
JoJo's	27	J'ai Lu
Kill me kiss me	2	Saphira
King of Fighters Zillion	7	Tonkam
Kizuna	1	Tonkam
Knight Gunner	1	Tokebi
Kyo	14	Kana
La femme défigurée	2	Delcourt / Akata
La tragédie de P	1	Tonkam
Le manoir de l'horreur	2	Delcourt / Akata
Le nouvel Angyo Onshi	6	Pika
Lineage	2	Saphira
Love Hina	14	Pika
Marine Blue	2	Saphira
Mars	8	Génération Comics
Metal Brain	1	Tokebi
Model	2	Saphira
Najica	3	Génération Comics
Niji iro tôgarashi	4	Glénat
Number 5	2	Kana
Olive et Tom	18	J'ai lu
Omega	6	Tokebi
Parasite	8	Glénat
Patlabor	2	Asuka
Peach Girl	16	Génération Comics
Peridot	1	Génération Comics
Ragnarök	3	Tokebi
Saiyuki	1	Génération Comics
Sanctuary	2	Asuka
Seimaden	1	Tonkam
Seraphic Feather	8	Pika
Slam Dunk	27	Kana
Shaman King	19	Kana
Stange town	1	Soleil / Végétal
Talulu	13	Tonkam
Tomie	1	Tonkam
Tough	24	Tonkam
Urukyu	7	Soleil / Végétal
Vitamin	2	Saphira
Yongbi	6	Tokebi
Yu Gi Oh !	28	Kana

PRINCESSE KAGUYA VOL. 1



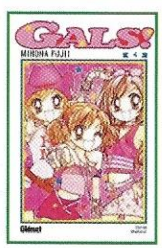
Shimizu Reiko possède un dessin plutôt léger qui garde malheureusement une certaine uniformité au niveau des personnages. Cette jeune femme est l'un des auteurs de *manga* fantastiques les plus appréciés au Japon, et *Princesse Kaguya* connaît un important succès. Adapté du conte du coupeur de bambou, ce *shôjo manga* prend des airs de malédiction qui entretiennent un suspense ambigu.

Akira est une jeune orpheline au passé étrange. Elle a été enterrée vivante par ses parents et elle n'a eu la vie sauve que grâce à la pousse rapide d'un bambou qui l'a propulsée hors de terre. Placée pendant cinq ans dans un orphelinat, elle a finalement été adoptée par la femme de celui qui l'avait trouvée. Entretenant avec cette dernière une relation glauque, sa vie va être de nouveau bouleversée à l'approche de ses seize ans. Une partie de son passé pour laquelle elle est amnésique va bientôt la rattraper : serait-elle en passe de perdre la tête ? Sur une île de l'archipel furent élevés de jeunes orphelins dans l'adoration de la déesse Kaguya. Akira semble l'un d'eux...



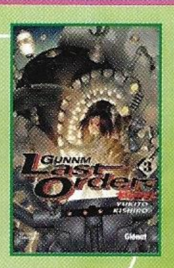
FICHE TECHNIQUE
Auteur : **Shimizu Reiko**
Nombre de pages : **210**
Éditeur : **Génération Comics**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **6,95 €**

Glénat



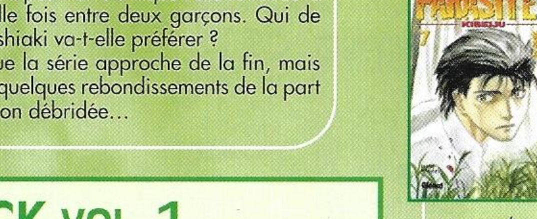
● ***Gals !*** 4 de Fujii Mihona (6,40 €). Avec sa chance habituelle, Ran va gagner une planche de surf et elle va entraîner ses amis sur la fameuse piste artificielle de ski japonaise. Profondément jaloux de Black Tatsuki, N°2 va faire un scandale, mais rien n'y fait Ran n'a toujours pas compris qu'il s'intéresse à elle ! De son côté, Miyu a de graves ennuis...
Ce *shôjo manga* complètement "barjo" est des plus divertissant : un vrai plaisir pour qui aime les petites histoires survoltées...

● ***Gunnm Last Order*** 3 de Kishiro Yukito (6,40 €). Un tome dense en explications qui va révolutionner l'univers que l'on connaît avant d'annoncer le retour de l'action. À dévorer (mais en prenant son temps pour bien digérer toutes les informations nouvelles et cruciales) avec passion ! Décidément, Kishiro sait gâter son public : génial !





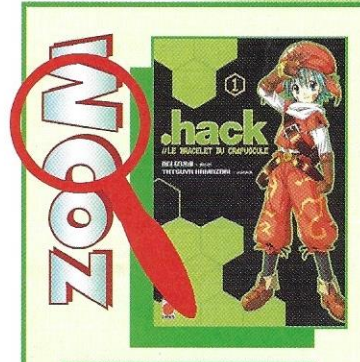
● ***Mint na bokura*** 6 de Yoshizumi Wataru (6,40 €). Ouh là, Noeru va passer quelques mauvais moments dans ce tome, alors qu'il risque d'être démasqué... Pour sa jumelle, la situation n'est pas moins critique : elle se retrouve une nouvelle fois entre deux garçons. Qui de Sasa et Yoshiaki va-t-elle préférer ?
On sent que la série approche de la fin, mais on peut s'attendre à encore quelques rebondissements de la part de cet auteur à l'imagination débridée...



ÉGALEMENT SORTIS CHEZ GLÉNAT : ***Niji Iro Tohgarashi*** (T.3) d'Adachi Mitsuru, ***Dragon Ball double*** (T.17) de Toriyama Akira, ***Bleach*** (T.4) de Kubo Tite, ***DN Angel*** (T.2) de Sugisaki Yukiru, ***Hoshin*** (T.13) de Fujisaki Ryû, ***Hana yori dango*** (T.7) de Kamio Yoko, ***Rave*** (T.9) de Kashima Hiro, ***Etcetera*** (T.7) de Nakazaki Tow, ***Black Cat*** (T.6) de Yabuki Kentaro et ***Alice 19th*** (T.4) de Watase Yû.

● ***Parasite*** 7 d'Iwaaki Hitoshi (6,40 €). Izumi va se lancer avec détermination dans la bataille face à la confrérie des parasites "intelligents" dirigés par le maire. Un combat surprenant l'attend, alors que Tamura Reiko commence à acquérir le sens de l'humour : brrrr, cela fait froid dans le dos.
Ce *manga* n'a jamais perdu de sa densité et sait interpeller le lecteur tout en lui donnant son comptant d'action : un savant équilibre brillamment dosé !

.HACK VOL. 1

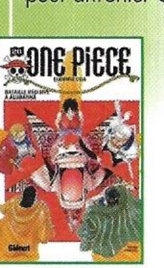


Voici la version papier d'une des nombreuses parties de l'*anime .Hack* (cf p.92), sous le titre exact de *.Hack//le bracelet du crépuscule*. On y retrouve deux jeunes, Lena et Shûgo, qui viennent de découvrir l'univers complexe du jeu RPG en ligne *The World*, dans lequel on a l'impression de vivre réellement l'aventure. Ces deux novices vont par miracle se retrouver dans la peau de personnages légendaires et une mission secrète et inhabituelle semble leur être attribuée. Mais pour l'instant, Shûgo, qui n'est pas très habile, va devoir acquérir des points d'expérience en entrant dans divers tableaux concotés par Balmung, un vieux de la vieille aux goûts plutôt douteux...
Doté de jolis dessins *kawaï* par Izumi Rei, le *manga* possède un ton humoristique un peu redondant et des gags classiques du *shônen manga*, avec une pointe de *fan service* et un scénario de Hamazaki Tatsuya qui ne demandera pas d'effort de la part des méninges. À réserver aux inconditionnels de *.Hack* et à ceux qui ne veulent pas se prendre la tête ! Les autres vont profondément s'ennuyer...

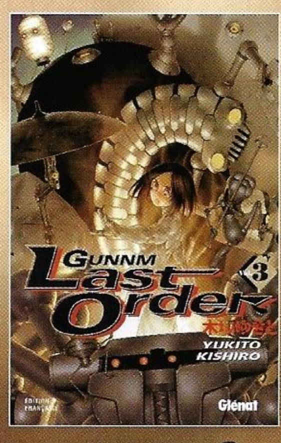


FICHE TECHNIQUE
Auteurs : **Izumi Rei & Hamazaki Tatsuya**
Nombre de pages : **181**
Éditeur : **Génération Comics**
Nombre de volumes : **en cours**
Prix : **8,60 €**

● ***One Piece*** 20 d'Oda Eiichirô (6,40 €). Alors que nos amis partent pour Alubarna dans l'urgence stopper l'affontement des rebelles contre les troupes du Roi d'Alabasta, Luffy reste pour affronter Crocodile. Mais, aurait-il enfin trouvé un adversaire indomptable ? Tous nos héros montrent une détermination inébranlable face aux malheurs qui les submergent : le combat est dantesque !







le TOME 3
vient de paraître

GUNNM
Last Order
YUKITO KISHIRO

L'ANGE DE LA MORT
PREND SON ENVOL

Glénat
www.glenat.com

ANIME Land

Jeux Vidéo News

Rubrique réalisée par Pa Ming Chiu

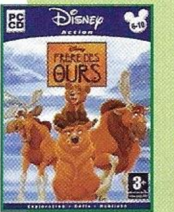
ON CONSTATERA COMME À L'ACCOUTUMÉE QU'IL EST PLUS DIFFICILE D'UTILISER INTELLIGEMMENT DES LICENCES POUR FAIRE DE VRAIS BONS JEUX QUE DE LES RENTABILISER SANS INSPIRATION... HEUREUSEMENT POUR NOUS, D'AUTRES ŒUVRES SONT LÀ POUR NOUS CONSOLER DE LEUR RAFRAÎCHISSANTE CRÉATIVITÉ !

FRÈRES DES OURS

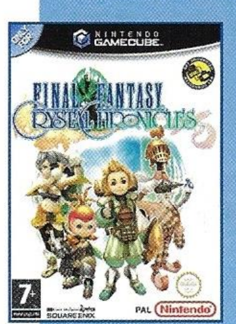
Le film de Disney se devait d'être accompagné de sa pléiade de produits dérivés, et donc d'un jeu vidéo. Pour le coup, on a même droit à deux jeux de plate-forme, l'un en 3D sur PC et le second en 2D sur Game Boy Advance. Malheureusement, aucun des deux ne s'avère très satisfaisant. La version PC est sévèrement bâclée techniquement et on peste sans cesse à cause de la prise en main hasardeuse. Sur Game Boy Advance, c'est un peu plus joli et un peu plus maniable, mais le tout reste assez fade et les niveaux manquent tragiquement d'originalité.

Disponible sur : PC / Game Boy Advance



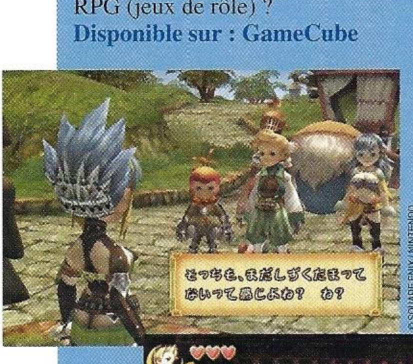


FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES



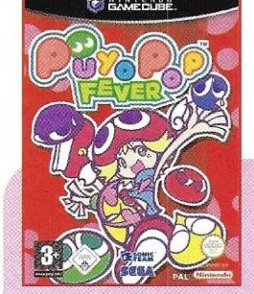
Indépendant de la série régulière tels les *opus Tactics*, doté d'un système de combat en temps réel évoquant *Zelda* et d'un mode multijoueurs exceptionnel, ce *Final Fantasy* prouve une fois de plus que Square sait se renouveler. Si le jeu est un peu répétitif en solo, il devient absolument jouissif à plusieurs ! Le principe des cartes différentes (carte indiquant les trésors, carte indiquant les monstres, etc.) affichées de manière aléatoire sur les Game Boy Advance en guise de manettes (certes, il faut avoir le matériel en conséquence pour pouvoir profiter du jeu à plusieurs...) induit une énorme coopérativité et amène en conséquence une convivialité exceptionnelle. La réalisation technique n'est pas en reste et se révèle fabuleuse : les musiques sont envoûtantes, les graphismes sont éblouissants de beauté et servent à merveille des *designs* très mignons, l'animation est fluide, les effets de lumière vous refont un bronzage... Est-il encore utile de préciser que ce chef-d'œuvre est indispensable aux amateurs de bons RPG (jeux de rôle) ?

Disponible sur : GameCube





PUYO POP FEVER



Ce jeu de puzzle, célèbre pour son système aussi simple qu'efficace et ses personnages aux graphismes *manga kawaï*, revient pour une nouvelle édition encore plus démentielle ! Le principe du *Fever* qui donne des super attaques à l'adversaire qui se prend le plus de combos rend les parties encore plus nerveuses qu'avant ! Bien qu'étant peu propice aux déluges d'effets vu le style de jeu, la réalisation technique est très honnête et mélange la 2D et la 3D de manière assez réussie. Comme si ce jeu avait encore besoin d'argument, il sort en plus au prix très compétitif de 30 € !

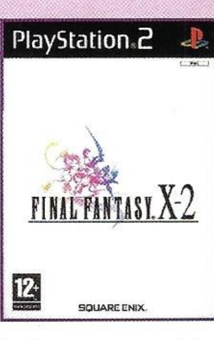
Disponible sur : PlayStation 2 / GameCube / Xbox

FINAL FANTASY X-2



Grande première : Alors que tous les *Final Fantasy* développent des univers et des scénarios différents, *Final Fantasy X* se voit doté d'une suite ! Suite qui, au premier abord, s'avère assez déconcertante... Une ambiance plutôt *pop* et légère, un trio d'héroïnes délurées qui rappelle dangereusement les *Totally Spies*, un système de missions légèrement déroutant... Mais peu importe ! On décide d'avancer quand même dans le jeu, encore nostalgique de l'épisode *X* et sous le charme de la réalisation toujours aussi léchée... Et on ne le regrette pas ! On se rend compte rapidement que le système de combat est d'une richesse rare et d'une dynamique incontestable. Le scénario décolle vraiment au bout de quelques heures pour finir par nous passionner totalement. Ne vous fiez donc pas aux apparences, cet épisode est certes à part mais fait tout aussi largement honneur à la série que les autres.

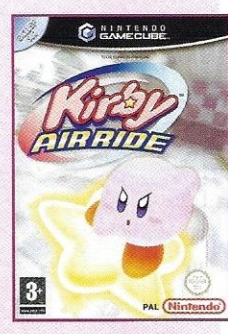
Disponible sur : PlayStation 2





KIRBY AIR RIDE

Après avoir fait un détour par le monde du dessin animé, la petite boule rose qui avale tout sur son chemin revient à ses premières amours, à savoir le jeu vidéo. Pour l'occasion, Kirby nous surprend en nous proposant de l'incarner non pas dans un jeu de plate-forme mais dans un jeu de courses ! Sans pour autant être aussi réussi qu'un *Mario Kart Double Dash !*, ce *Kirby Air Ride* s'en sort tout de même honorablement avec ses circuits variés, hauts en couleur et très amusants. Différents modes de jeu sont disponibles, en dehors de la simple course, mais ces derniers constituent pour la plupart d'anecdotiques bonus. Comme pour tous les jeux du genre, c'est le multijoueurs qui relève l'intérêt.



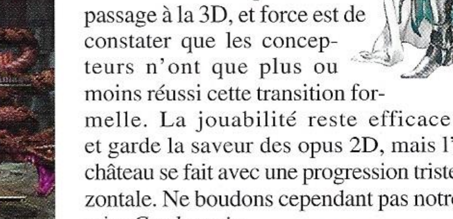
Disponible sur : Game Boy Advance



CASTLEVANIA



Les fans de l'illustratrice (et trop rarement *mangaka*) KOJIMA Ayami vont une fois de plus être aux anges ! Même si dans *Castlevania*, il est plus question de démons que d'anges, finalement... Pour résumer, il vous faudra une fois encore parcourir un vaste château gothique à souhait pour occire l'infâme créature des ténèbres qui a eu l'outrecuidance d'enlever votre promise... Présenté comme ça, on se dit qu'on ne risque pas de faire une crise d'apoplexie devant la puissance du scénario, mais sachez que ce dernier a quand même le mérite de se pencher sur les origines de la fabuleuse saga... À bon entendeur ! La grande nouveauté de cet épisode est le passage à la 3D, et force est de constater que les concepteurs n'ont que plus ou moins réussi cette transition formelle. La jouabilité reste efficace et garde la saveur des opus 2D, mais l'exploration du château se fait avec une progression tristement plus horizontale. Ne boudons cependant pas notre plaisir, ce premier *Castlevania* sur console nouvelle génération reste indéniablement un très bon jeu.

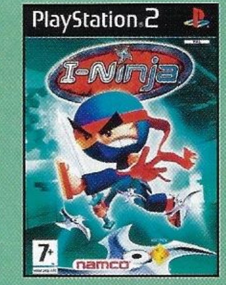




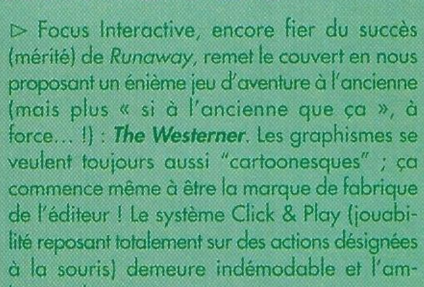
Disponible sur : PlayStation 2

DERNIÈRES MINUTES

▷ ***I-Ninja*** et ***Nightshade*** combleront les amateurs de ninjas... pas trop puristes ! Le premier est un jeu de plate-forme très réussi, à la maniabilité étonnamment variée, qui joue la carte de l'humour avec des références à l'animation japonaise, par exemple les combats de *boss* où vous piloterez un sosie de Goldorak ! Le second est un jeu d'action survolté qui met en scène une *kunoichi* (ninja féminin) dans un Tôkyô contemporain envahi par des monstres bizarres. On se croirait dans du *sentai* ! *NightShade* est en fait la suite de *Shinobi*. La jouabilité est similaire (imprécise donc frustrante) mais les niveaux sont plus inspirés que dans le premier volet et la difficulté est plus raisonnable.



▷ Focus Interactive, encore fier du succès (mérité) de *Runaway*, remet le couvert en nous proposant un énième jeu d'aventure à l'ancienne (mais plus « si à l'ancienne que ça », à force... !) : ***The Westerner***. Les graphismes se veulent toujours aussi "cartoonesques" ; ça commence même à être la marque de fabrique de l'éditeur ! Le système Click & Play (jouabilité reposant totalement sur des actions désignées à la souris) demeure indémodable et l'ambiance de western humoristique rappelle les meilleurs moments de *Lucky Luke* ! Pour peu qu'on aime le genre, *The Westerner* est un bon petit jeu qui mérite d'être découvert.



△ The Westerner

▷ ***Maximo VS Army of Zin*** a pour particularité d'être *designé* par le fameux illustrateur MATSUSHITA Susumu. Obéissant aux récurrences de style *manga* mais empreint de rondeurs "Disneyennes", ses *designs* sont connus pour être atypiques. Quant au jeu à proprement parler, il s'avère être un *beat'em all* (jeu de combat progressif) des plus réussis, baignant dans une ambiance médiévale très second degré !

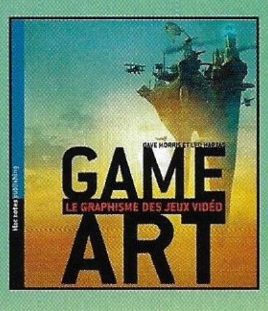




◁△ Maximo

▷ Big Ben Interactive sort un Action Replay pour ***Final Fantasy X-2*** qui débloquera non seulement plein de choses pour les paresseux, comme les costumes cachés et autres objets, mais aussi et surtout un mode 60 Hz virtuel (mode d'affichage plus rapide) !

▷ ***Game Art*** (Éditions bloc notes publishing) élève le jeu vidéo au rang d'art en proposant une réflexion sur sa forme mais aussi sur son fond. Nombres d'articles et d'interviews vous dévoileront de surcroît les coulisses de quelques jeux qui ont marqué le monde du vidéoludisme. Une littérature indispensable à tous les *gamers* !





1



2

TRANSFORMERS

OPTIMUS PRIME, MÉGATRON, AUTOBOTS, DECEPTICONS… L'ÉVOCATION DE CES SEULS MOTS SUFFIT À FAIRE RETOMBER CERTAINS D'ENTRE NOUS EN ENFANCE. UNE ENFANCE BERCÉE PAR LES AVENTURES DE CES DRÔLES DE ROBOTS QUI SE TRANSFORMENT EN VÉHICULES DE TOUS LES JOURS ET DONT LES JOUETS AURONT FAIT LE MALHEUR DES PORTEFEUILLES DE NOS PARENTS : LES TRANSFORMERS. ATARI EN A FAIT UN JEU VIDÉO DONT LA SORTIE LOCALE EST PROGRAMMÉE POUR MAI, ET C'EST EN AVANT-PREMIÈRE QUE NOUS AVONS PU LE PARCOURIR ET QUE NOUS AVONS ÉTÉ POSITIVEMENT SURPRIS.



3

C'est un fait : le *revival* est partout. Compils musicales basées sur les tubes des années 80 vendues par milliers et autre *Scooby-Doo* en 3D nous rappellent que la génération *Goldorak* a grandi et que c'est elle qui détient une grosse partie du pouvoir d'achat à présent. Hasbro, détenteur de la licence *Transformers*, ne pouvait décemment laisser passer le coche. Une nouvelle série et une nouvelle gamme de jouets *Transformers* font donc leur apparition : *Transformers Armada*, qui remet au goût du jour les *designs* de nos bons vieux robots modulables. Si ces deux produits ciblent les enfants d'aujourd'hui par le biais de l'émulation parentale en prenant l'adage « vendez aux enfants, vous vendrez aux parents » à contresens, mais non sans bon sens, le jeu vidéo développé par Atari est en revanche bien destiné à nous autres, « adulescents » incorrigibles et jeunes parents indignes qui offrent des cadeaux de Noël à leurs enfants de manière intéressée.

Dure mais belle est la vie d'un robot

En effet, la prise en main de ce jeu d'action à la troisième personne rappelle *Brute Force* et autres jeux de tir du même acabit, et s'avère relativement complexe de par son système de visée manuel et de gestion stratégique d'équipement. La difficulté est bien dosée mais n'en est pas moins assez importante dès le second niveau, et destine clairement le jeu à un public assez expérimenté et familiarisé à ce genre de jouabilité riche mais un poil intransigeante.

Ce n'est cependant pas tout, car ce qui frappe le plus dans *Transformers*, ce qui est le plus inattendu, ce qui nous étonne agréablement pour un jeu à licence et qui finit de corroborer l'inclinaison assez adulte de ce dernier, c'est la réalisation technique particulièrement léchée ! L'exigence, voire l'impitoyabilité de la tranche d'âge visée a donc bien été prise en compte, et on est loin du laxisme si souvent constaté pour ce genre de création. Les graphismes sont superbes, les effets de lumière chatoyants, les décors incroyablement vastes et totalement explorables, la vue porte très loin sans brouillard ou flou disgracieux, l'animation est rapide et fluide, les musiques sont efficaces, les cinématiques ont été confiées à un studio japonais réputé et s'avèrent superbes et bien mises en scène : tout dénote d'un soin particulier et d'une volonté, d'une ambition de réaliser un véritable jeu vidéo digne de ce nom et non un simple produit dérivé !



Plan d'attaque

Le jeu vous place dans la carrosserie des gentils robots, à savoir les Autobots. Incarnez Optimus Prime le puissant, Hot Shot le rapide ou Red Alert, le compromis entre force brute et vélocité, et sauvez la terre de l'invasion des Decepticons et de leurs nouveaux soldats, les Decepti-clones. Afin de vous aider dans votre quête, vous pourrez tout au long du jeu vous équiper des Mini-Cons (renommés Mini-Cans sur l'Hexagone pour des raisons linguistiques qui paraissent évidentes… !) que vous délivrerez au fur et à mesure de l'aventure de l'esclavagisme des Decepticons. Les Mini-Cans apporteront des armes, des capacités ou des bonus à nos chers Autobots et il faudra bien les choisir selon les situations et les missions. Pensez à vous transformer en véhicule afin d'échapper à l'ennemi, voire pour le renverser, lorsque le feu de celui-ci est trop nourri ! Cette option bien pratique vous permettra aussi d'explorer plus rapidement les niveaux gigantesques.

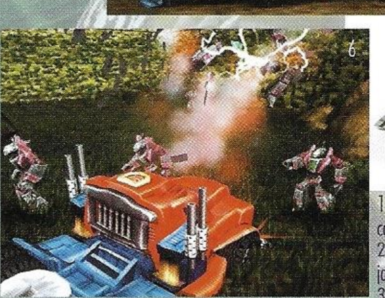
Le jeu s'avère aussi intéressant sur le fond que sur la forme : l'impression de liberté est très immersive, l'action est des plus fébrile, et certains passages du jeu, comme (attention, *spoiler*) l'affrontement contre le Decepticon porte-avions (si, si) sont de l'ordre de l'anthologique !

« Autobots, go ! »

Alors que nul ne l'attendait spécialement, alors qu'on imaginait déjà l'exploitation de licence bâclée, alors qu'en tant que journaliste vidéoludique, on supposait que ce jeu aurait pour seul but de faire vibrer la corde nostalgique de quelques pigeons, *Transformers* surprend par sa réalisation tout simplement bluffante et un intérêt des plus conséquent ! Fan des célèbres robots, ne passez pas à côté de ce jeu rare !

Pa Ming Chiu

Pour en savoir plus sur les Transformers, reportez-vous à AL n°85.



1 – Optimus Prime, « beau comme un camion » !
2 – Mégatron est plus impressionnant que jamais avec son nouveau *design*
3 – Avez-vous jamais affronté un *boss* aussi gigantesque ?!
4 – Le premier niveau de la jungle est assez bluffant visuellement
5 – Hot Shot est le plus véloce des Autobots
6 – Changez-vous en véhicule pour écraser ces vilains sous-fifres de Decepti-clones !

Jouets News

Rubrique réalisée
par Yvan West Laurence

QUE CE SOIT EN FRANCE OU AU JAPON, LES PRODUITS DÉRIVÉS ABONDENT ET TENDENT TOUS VERS LE MÊME BUT : NOUS FAIRE DÉPENSER TOUJOURS PLUS.

Tout d'abord une mauvaise nouvelle de la part d'Hasbro : la sortie des jouets Zoids en France est repoussée. Entre ça et le fait que Mattel semble toujours peu décidé à distribuer les nouvelles collections des *Maîtres de l'univers*, la France a l'air peu disposée à développer un marché « collectionneur ».

INTRON DEPOT

Dans la collection Story Image Figure de la société Alpha, voici la seconde collection de figurines inspirées des illustrations de Shirow Masamune dans ses *art books Intron Depot*. Six nouvelles jolies jeunes femmes, une fille chat appelée Mew-Mew, l'officier Alstar, la belle blonde Fiana en combinaison moulante Maple, l'ange Seto et la porteuse de flingues Karamitie (Calamity ?). Tout simplement magnifiques mais au prix un peu élevé de 600 ¥.





MACROSS

Beaucoup de nouveautés en termes de produits tirés de l'univers *Macross* au Japon.

Tout d'abord, les maquettes de chez Hasegawa accueillent deux nouvelles références, avec un VF-1A low visibility et une planche de décalcomanies en conséquence (gris sur gris, en gros) à 2 000 ¥, et le très attendu VF-0S de Macross Zero, beaucoup plus gros que le VF-1 bien qu'il soit à la même échelle (1/72), livré avec deux pilotes (même si un seul suffit, mais sans doute en attente du modèle VF-0D) et des *fast packs* pour les « jambes ». Est prévue, au moment où vous lirez ces lignes, la sortie de l'avion ennemi, le SV-51.

Côté Gashapon, nous sommes également vernis. Chez Bandai, dans les fameuses boules, une nouvelle collection avec quatre super et strike battroid VF-1A et VF-1S, deux gerwalk super VF-1J (rouge et bleu), le Glaug et la Quedlunn Rau (Zentradiens). Ce n'est pas bien cher (200 ¥) mais c'est nettement moins intéressant que les modèles proposés par K&M (Kaiyodo et Movic) au plastique dur et aux articulations qui, malgré la taille, tiennent superbement. Et justement, la seconde collection de K&M propose comme prévu un VF-1S en Battroid, une Armored Valkyrie aux soutes à missiles ouvrables, un destroid Tomahawk, et deux valkyries transformables (le VF-1S de Roy et le VF-1J de Myria) livrés avec les pièces nécessaires pour les transformations. C'est un peu plus cher (300 ¥) mais de bien meilleure facture.





HASBRO

Les enfants sont gâtés avec la collection toujours grandissante de références autour de la série animée de Hamtaro. Comme prévu, ce sont de nouveaux univers pour les petits hamsters qui viennent compléter les jouets déjà distribués l'année dernière, ainsi que de grosses peluches à saisir à bras le corps, représentant nos petits héros (mais grandes aventures).

Amusant également, Play-doh se met à l'animation, ce qui aurait pu sembler logique mais n'avait jamais été développé jusqu'à présent. Une cassette de Doh-doh island est vendue avec l'île en question et ses personnages en pâte à modeler.



NOUVELLES FIGURINES SAINT SEIYA

Après une réédition des Chevaliers d'or par Bandai Japon, qui a donné lieu à d'autres versions aussi bien en Asie (Chine notamment) et en Europe (Italie), voici enfin de véritables nouveautés à se mettre sous la dent.

Les chevaliers de bronze, plus grands, avec des têtes identiques au dessin animé, aux articulations incroyables, tout le monde en a rêvé, les voilà qui débarquent. Dans l'ordre, sont sortis Pégase, Dragon et Cygne. Les figurines sont entièrement articulées, jusqu'au bout des pieds, ou encore le buste. Elles ont chacunes plusieurs paires de mains (Hyôga a même deux mains jointes), une partie des cheveux sont amovibles pour placer leur diadème (Shiryu a même ses longs cheveux articulés). Côté armure, qui peut se placer sur un support de forme animale, l'essentiel des pièces sont chromées et en métal, et tiennent bien mieux que leurs ancêtres, notamment pour les bras et les jambes. Au final, on obtient des poses très dynamiques, quoique souvent instables.

Au moment où vous lirez ces lignes, les figurines d'Andromède et du Phénix seront en vente.

De bien beaux jouets qui ne coûtent que 3 600 ¥ sur l'archipel. Ils seront suivis des chevaliers d'or, avec pour commencer le chevalier du Lion et du Verseau. D'autres modèles, moins chers, mais avec une armure fixe, identiques aux jouets vendus actuellement aux États-Unis, sont également proposés en version normale ou black.

Bien évidemment, ces jouets ne sont pour l'instant disponibles qu'au Japon ou en import dans les boutiques spécialisées.

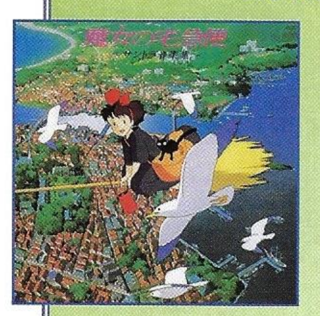






Rubrique réalisée par Pierre-Luc, Nicolas, Denis, Pierre, Yvan et Olivier

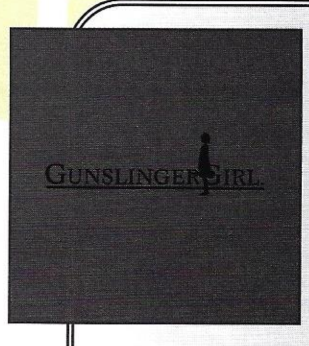
MAJO NO TAKKYÛBIN
(KIKI LA PETITE SORCIÈRE)
SOUNDTRACK - ONGAKUSHÛ



En l'absence d'une édition française de la B.O. du film de Miyazaki actuellement sur les écrans français, nous vous présentons le CD original, toujours disponible en import.
Même si elle n'est pas aussi grandiose que ses récentes partitions, la musique composée pour l'occasion par Hisaishi Joe, déjà incontournable à l'époque, est malgré tout sympathique, dans le genre nostalgique et intimiste. S'articulant autour d'un petit nombre de thèmes, elle mélange pièces orchestrales et morceaux plus synthétiques. Tour à tour introspective, comique ou mouvementée, elle remplit parfaitement son office tout en se laissant écouter sans lassitude. Les plages d'action de la fin de l'album sont sans doute les plus intéressantes et annoncent les travaux ultérieurs — plus riches et plus complexes — du compositeur (*Porco Rosso*, *Princesse Mononoké...*) ; malheureusement, la taille réduite de l'orchestre et la platitude de l'acoustique leur rognent un peu les ailes. Les morceaux au synthé sont, quant à eux, anecdotiques et datés (ceux de *Totoro*, composés un an plus tôt, n'avaient pourtant pas ce défaut). On regrettera pour finir la relative brièveté des plages, ainsi que l'utilisation répétée du thème principal. L'album contient en outre les deux chansons qui figurent dans le film (bien que le générique de début soit en version courte), dont le livret, bien fait comme toujours chez Ghibli, donne les paroles (pour ceux qui lisent le japonais !).

Éditeur : Tokuma
Référence : TKCA-71031
Durée : 41'44"
Morceaux : 21
Origine : Japon
Prix : 2 427 ¥

GUNSLINGER GIRL
SOUNDTRACK



Ce CD, présenté dans un album d'un noir plus que lugubre (d'où l'aspect de l'illustration ci-contre !), contient l'essentiel des musiques de la nouvelle série des studios Madhouse, *Gunslinger Girl*, dont nous vous avons longuement parlé dans le numéro 99. Écrites par Sahashi Toshihiko (*The Big O*, *Hunter X Hunter*, *Full Metal Panic*), elles rendent à la perfection l'ambiance triste et angoissée de l'*anime* par petites touches subtiles et sans grands effets accrocheurs. Alors qu'on pouvait attendre de lui une partition plutôt « remuante », le compositeur nous livre ici une œuvre très introspective, axée sur le psychologique et l'émotion. Comme à l'accoutumée, les styles sont relativement variés — allant de l'*aria* d'opéra italien (sujet de l'*anime* oblige !) à la musiquette de *juke-box* en passant par des solos de piano ou de guitare sèche — sans que l'album perde de son unité ni de sa force. Les morceaux orchestraux, qui rappellent certains films de De Palma ou de Coppola, sont servis par une instrumentation intelligente et, à l'évidence, sont interprétés par une formation conséquente. Les thèmes principaux s'avèrent peu nombreux, mais leurs déclinaisons sont diverses. On retiendra en particulier les plages n°8 et n°9, très nostalgiques, ainsi que par exemple la plage n°28, sorte de *Dies Irae* avec chœur, orchestre et piano, dont le thème est repris deux plages plus loin façon jazz, avec batterie et marimba. Le CD contient également les deux génériques (en version courte) bien sûr : celui de début, interprété par le groupe anglo-saxon The Delgados, et celui de fin écrit par Sahashi et interprété façon opéra du XXe siècle (avec boîte à rythmes et dialogue en italien).

Éditeur : Marvelous Ent.
Référence : MJCG-80140
Durée : 61'28"
Morceaux : 39
Origine : Japon
Prix : 3 000 ¥

HOWL NO UGOKU SHIRO - IMAGE ALBUM



Publié neuf mois avant la sortie du film sur les écrans nippons, ce CD donne un magnifique avant-goût musical de ce que sera la nouvelle œuvre du maître Miyazaki Hayao. Alors que l'*Image Album* du *Voyage de Chihiro* était essentiellement vocal et, il faut bien le dire, plus qu'anecdotique, celui-ci est, ô surprise, entièrement orchestral et interprété, s'il vous plaît, par l'Orchestre Symphonique Tchèque. Les plages, toutes de longueur respectable, présentent tour à tour, et de manière développée, les nouveaux thèmes composés par Hisaishi Joe, et le moins qu'on puisse dire, c'est que cette musique bouge ! Le thème principal, que l'on découvre dans la première plage, *Mysterious world*, est comme à l'accoutumée très beau et très lyrique. Par la suite, la partition se fait de plus en plus ample et mouvementée — plus proche en cela de celle du *Château dans le ciel* que de celle de *Chihiro* —, en s'appuyant principalement sur les cuivres et les cordes, avec souvent, également, la présence de percussions plutôt martiales (du reste, l'une des plages ne s'intitule-t-elle pas *War War War* ?). Le piano, quant à lui, est curieusement absent de cette musique, ce qui est rare chez Hisaishi dont c'est l'instrument de prédilection, et laisse présager un film moins introspectif et davantage centré sur l'action que ne l'étaient les œuvres précédentes de Miyazaki. La tonalité de l'ensemble est résolument classique, presque désuète, et rappelle un peu ce que Nomi Yûji avait composé pour le *Royaume des chats*. Toutefois, il faut se garder d'émettre des conclusions à ce stade : il y a parfois loin de l'*Image Album* à la « vraie » bande originale du film. Reste que l'on a neuf mois pour savourer ce bijou inattendu… avant de découvrir l'OST !

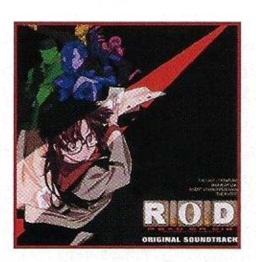
Éditeur : Tokuma
Référence : TKCA-72620
Durée : 48'51"
Morceaux : 10
Origine : Japon
Prix : 2 857 ¥

WOLF'S RAIN
O.S.T. 2

Voilà un album qui s'est fait attendre… et qui s'avère à la hauteur de nos espérances. Sorti en même temps que les derniers épisodes de la série, ce CD regroupe, outre les musiques et chansons composées spécialement pour ceux-ci, la plupart des morceaux qui manquaient sur le premier *soundtrack*. La partition de KANNO Yôko (*Escaflowne*, *Arjuna*) est cette fois servie par l'orchestre philharmonique de Varsovie, et la qualité, du coup, grimpe d'un cran, mettant cet album au même niveau que ceux d'*Escaflowne*. On pourra au passage comparer par exemple la nouvelle version de *Rakuen* (qui est en fait une plage cachée, la n°23, habitude chère à la compositrice) à celle, plus terne, figurant au début de l'OST 1, de même que les deux versions de *Shiro*. Dans l'ensemble, la tonalité de ce CD est plus sérieuse et dramatique que celle de l'OST 1, alternant envolées de cordes et pièces presque martiales ; les sonorités brésiliennes ont quasiment disparu. Bien entendu, il y a aussi des chansons qui viennent s'intercaler et proposent une sorte de répit à l'auditeur : comme à l'accoutumée, elles sont magnifiques et impeccablement interprétées par Steve CONTE, Ilaria GRAZIANO et... SAKAMOTO Maaya pour deux d'entre elles. Quelques morceaux plus « rock » et de styles variés que l'on peut entendre dans les premiers épisodes de la série figurent également sur cet album décidément très complet. En résumé, un *must* incontournable et jubilatoire pour les fans de cette série éditée depuis peu sous nos latitudes !

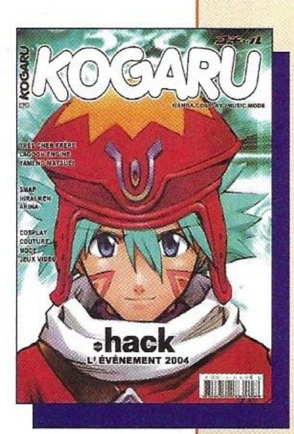
Éditeur : JVC Victor
Référence : VICL-61280
Durée : 68'58"
Morceaux : 23
Origine : Japon
Prix : 2 900 ¥

RAPPEL :
ROD • Original Soundtrack



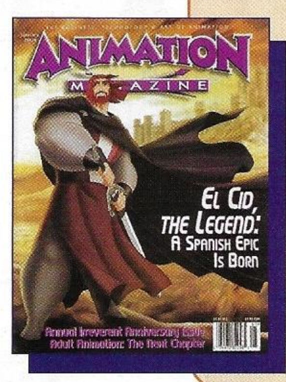
Ceux qui ont fait l'acquisition du DVD sorti récemment chez Dybex n'ont pu qu'apprécier la musique que IWASAKI Taku (OAV de *Kenshin*, *Get Backers*) a composée pour cette courte série d'OAV. Celle-ci alterne avec bonheur morceaux de jazz (dont le générique de début) et pièces orchestrales. Les premiers sont tour à tour rythmés et suaves ; quant aux secondes, elles sont pour la plupart trépidantes (même si la plage finale est un *adagio* plutôt triste), avec ce petit côté « marche » caractéristique du compositeur et qui rappelle les œuvres de Hans ZIMMER (*Backdraft*, *Le Roi Lion*). L'ensemble transcrit parfaitement l'esprit de cet *anime* de grande qualité, et ce CD est un complément agréable au DVD… en attendant celui consacré à la série TV en cours de diffusion au Japon !

Réf. : SVWC-7078, Sony Music / Japon / 2 913 ¥









Magazines

Attention, les prix des revues étrangères ne comprennent pas les tarifs d'envoi depuis l'étranger. Les contacter pour plus de détails. Pour les autres, fouillez les kiosques !

Kogaru, n°8, 4,90 € : Ce nouveau numéro s'intéresse ce mois-ci à l'*anime* de *Très Cher Frère* (à l'occasion de la sortie de la box DVD), mais aussi à *Lagoon Engine*, *Yami no Matsuei* ou encore à *.hack//*. La partie musicale du magazine fait son focus sur HIRAI Ken, AKINA et SMAP. Le *cosplay* reste néanmoins un des sujets de Kogaru avec reportages et photos sur les festivals de Japan Addict et Comic Market 65. On n'oubliera pas non plus des conseils pour créer l'armure de Rena de *.hack//DUSK* ou encore son *sailor fuku*. Enfin, le Kogaru ne serait pas complet sans ses chroniques *manga*, *anime*, musique et jeu vidéo.

Tokyo Babes, n°1, 4,95 € : Les éditions Tournon lancent un nouveau magazine fripon. Toutefois, si la couverture arbore un numéro 1, la deuxième de couverture le présente comme un hors série des Dossiers du manga… Le magazine ouvre son premier dossier sur le sado-maso, interviewe SENNO Knife et chronique *Bible Black* et de nombreux autres *anime* pornos. On trouve aussi un article sur le *fan service*, le *comicket*, *Hand Maid May* ou encore sur le studio Fantasia. À noter que le magazine est vendu avec deux double posters et de nombreuses images faisant l'apologie de la servitude féminine, le destinant à un public adulte.

Coyote, n°10, 4,95 € : *G.I.T.S* et *Innocence* sont à l'honneur de ce 10e numéro qui arbore une couverture *.hack//*. Un *anime* traité sous toutes ses coutures. Le plat de résistance nous convie à déguster un dossier Nouvelles Images du Japon 2003 avec des interviews de YAMAMURA Kôji, KOTABE Yôichi ou KAWAMOTO Kihachirô. Le 31e festival d'Angoulême n'a pas non plus été oublié et l'on retrouve des interviews de Jim LEE et Byungjin KIM. Question *anime*, on nous parle de *Witch Hunter Robin* et de *Noir*. On retrouve enfin de nombreuses pages musicales, cinéma et *manga*, avec les BD de *Sentaï School*, *Aloa*, *Strike* et *Cybershield*. Coyote propose en sus des posters : *.hack//SIGN* et *Witch Hunter Robin*.

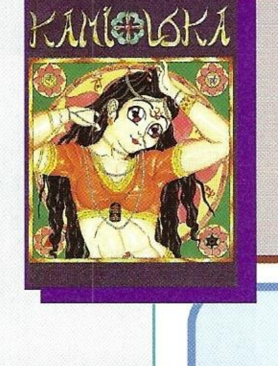
Maniak, n°16, 3,90 € : Le *shôjo manga* avec *Hana Yori Dango* est à l'honneur de ce 16e numéro, tout comme *.hack//*. Le magazine continue bien sûr à parler des jeux de cartes *Pokémon*, *Yu-Gi-Oh !* et des toupies *Beyblade*. Maniak propose aussi un supplément télé, un poster *Teen Titans* et la suite de la pré-publication de *Sillage* et du *Collège Invisible*.

Animation Magazine n°132, 5,95 $: Animation magazine s'intéresse ce mois-ci à *El Cid, the legend*, long métrage adaptant *Le Cid* de CORNEILLE. Le travail du studio DreamWorks est aussi mis en avant, tout comme celui d'ILM. Au chapitre télévision, le magazine fête les 20 ans de dessin animé pour le petit écran de Disney. Le magazine est vendu avec un cahier spécial recensant toutes les écoles d'animation pour 2004 et un calendrier illustré. Contact : *30941 West Agoura Road, Suite 102, Westlake Villag, CA 91361.www.animationmagazine.net*

Fanzines

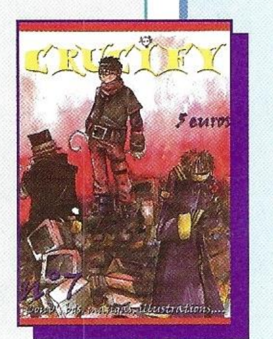
Quel que soit le renseignement que vous désirez obtenir sur les fanzines cités, n'oubliez jamais de joindre à votre demande une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.

Miss Yuri : portfolio n°1, prix 3 € (F.P. compris). Sous forme d'un porte-cartes, le portfolio de Miss Yuri présente une quinzaine d'illustrations couleur et noir et blanc, ainsi qu'un marque-page donnant un aperçu des différentes facettes de son style développé au cours des expériences dans le fanzinat, et maintenant à l'école EMCA d'Angoulême. Peinture, encre, feutre, vectoriel, chaque outil tenté apporte sa patte aux dessins. Pourquoi ne pas en avoir un aperçu en regardant le site ? Contact : *Patricia Cortes / Miss Yuri - 449 route de Bordeaux - 16000 Angoulême* – Site : *www.missyuri.fr.st*
E-mail : *missyuricia@hotmail.com*



Kamiloka n°2, prix 5 € +1,50 € de F.P. Vous aviez déjà pu découvrir ce fanzine de BD lors de son lancement et nul doute que *Sakti,* l'histoire basée autour de la mythologie indienne, aura saisi les mémoires. Encore méconnu par chez nous, ce thème fait un peu figure d'ovni. Une occasion à saisir pour s'essayer à autre chose. Et si vous craignez le dépaysement, rien de mieux qu'une petite partie de *Resident Débile* avec Leon et sa quête de la crêpe au joyeux pays des zombies. *SD survival game fanart inside* ! De nouveaux venus : Nadia-Zero "Homicide" et Loic Muris "RIP" sont aussi de la partie. Avec les marque-pages couleur, voilà une revue qui ne restera pas enfermée dans votre poche. Contact : *Studio Kamiloka - 7, place Howard Florey - appt 108 Résidence Les Fougères - 72000 Le Mans* – E-mail : *studiokamiloka@yahoo.fr*

White & Black Galerie "ZODIAQUES" n°27, prix 4,60 € + 1,40 € de F.P. L'hiver est marqué par l'arrivée du thème nouveau : Les Zodiaques. « Les » car au-delà des chevaliers en vadrouille et des tickets à gratter, il existe d'autres zodiaques usités sur les différents continents selon les cultures. Profitons de l'occasion pour se « culturer » et réviser les cartes du ciel. C'est plus d'une centaine de dessins, dont certains reproduits en couleur, qui illustrent l'intérêt porté au sujet par une quarantaine de dessinateurs amateurs, fans avertis armés de crayons, feutres et palette prêts à croiser la plume et le pinceau. À consommer sans modération et toujours papiers à lettres et *goodies* en encart. Contact : *Myriam Morand - 31 rue de Boyer Montégut - 31270 Cugnaux - France* –
Site : *perso.wana doo.fr/feliane* – E-mail : *sheratan@wanadoo.fr*

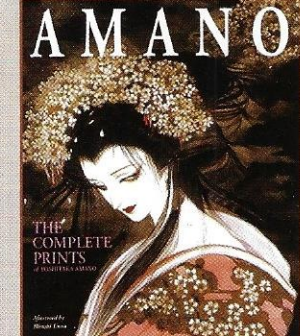




Crucify n°7, prix 5 € + 0,70 € de F.P. La Beef Team continue l'aventure de plus belle avec un nouveau numéro, volumineux à souhait. BD, illustrations, articles et reportages des conventions de l'année 2003. *Clover, I''s, Rash, J'aime ce que j'aime* et *Cat's Eye* : avec la présentation de chacune de ces séries à succès, vous pourrez rattraper votre retard si vous venez de découvrir le monde du *manga*, ou bien tout simplement pour approfondir vos connaissances du sujet. C'est avec la partie dessins que l'on fait le plus de découvertes : *Zack* (C-max / Zazie), *Le trio du désert* (Cindy), *El Bandero* (Malec / C-max), *Doutes* (Cindy), *Mon rêve* (Fréderic Huot Soudain) pour les BD et comme il se doit, une galerie foisonnante d'illustrations. Contact : *Cindy Bertet - 2, rue du Muguet - 17430 Cabariot* – Site : *www.fanzinecrucify.fr.fm*
ERRATUM : Les frais de port du hors série n°2 de Crucifix sont de 0,70 € (et non pas de 2 €). De plus, les fanzines n°3, 4 et 5 sont actuellement proposés à 3 € l'exemplaire (+ 0.70 € de port).

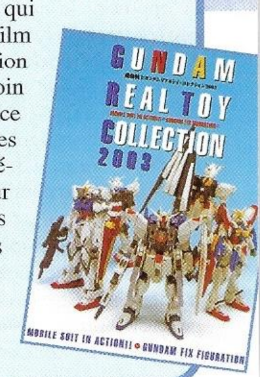
THE COMPLETE PRINTS OF YOSHITAKA AMANO

Un grand merci à Harper Design d'avoir enfin réalisé le rêve de beaucoup ! Pour 40 $ (autant en euros), nous pouvons compulser à souhait un petit millier d'illustrations réparties sur près de 300 pages couleur, ainsi qu'une dizaine de pages de rédactionnel pour mieux comprendre le reste. Le maître Amano, *designer* sur la série de jeux vidéo mythiques des *Final Fantasy*, auteur des étonnants *Tenshi no tamago, Vampire hunter D* et d'une myriade d'illustrations sublimes, mélange à merveille art nouveau façon Mucha, symbolisme à la Gustav Klimt, et cette touche si particulière héritée de l'animation japonaise. Si, parfois, le terme « *art book* » est un peu surannée pour aborder un « *fan guide* » d'une série encore chaude, ce recueil n'usurpe pas ce statut, et nous conseillons fortement cette merveille à tous les amateurs de belles images. Nous découvrons d'ailleurs certains travaux fortement « *kawaï* » n'ayant pas eu la même fougue éditoriale que ses travaux sur *The Sandman* ou *Vampire Hunter D*. Cet impressionnant livre de 26 cm par 22 fournit un vertigineux voyage au cœur de la galaxie Amano, où chaque planète est vraiment différente.



GUNDAM REAL TOY COLLECTION 2003

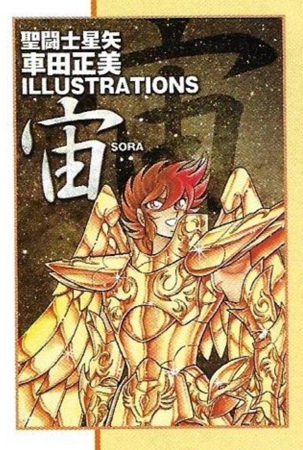
Publié par Media Works, responsable du mensuel pour maquettiste Dengeki Hobby Magazine, cet ouvrage tout en couleur est le second sur les jouets *Gundam* récents. Il fait le point sur les modèles sortis chez Bandai, en tout près de 200 figurines articulées sorties au Japon et, pour certaines, exclusivement aux États-Unis. Les *Advanced MS in action*, qui concernent de petites figurines à monter sur armatures métal, pour l'instant limitées à *Gundam Seed ;* la collection *Mobile Suit in action* (MSIA) qui s'aggrandit chaque mois de plusieurs modèles, autour de la série classique, *G Gundam, Wing Gundam*, etc. 80 pages leur sont consacrées. Viennent ensuite les Deluxe (DX), modèle au 1/60, énormes, qui concernent *Gundam 0083* et le film *Char's Counter Attack.* La collection *Gundam Fix Figuration* est de loin la plus belle concernant cette licence très appréciée au Japon, avec des figurines au 1/144 très fines, précises, quasi parfaites. On finit sur des modèles en métal, de tailles diverses, magnifiques mais très chers, avec également des versions radiocommandés hors de prix. Un bon moyen pour tout savoir sur ces jouets, pour 1 900 ¥.



Si vous voulez que nous chroniquions votre fanzine dans ces pages, n'hésitez pas à nous le faire parvenir en précisant toutes les modalités d'envoi (adresse, prix, frais de port) à :
AnimeLand / Rubrique Fanzine – 14 rue Soleillet – 75971 Paris Cedex 20

Art books & Livres

SORA



Ce premier *art-book* dédié à *Saint Seiya* est signé KURUMADA Masami, l'auteur du *manga*. Ce recueil au format A3 contient près de 92 pages répartissant illustrations, une longue interview du maître pour commémorer ses trente ans de carrière et la reprise du *manga* réalisé en janvier pour la sortie du film *Tenkai Hen*. Outre la reprise de nombreuses illustrations, KURUMADA a réalisé pour l'occasion un dessin inédit. La taille particulière du livre et les illustrations pleine page, sans texte, font que celles-ci détonnent réellement. Bref, un ouvrage que les fans de KURUMADA, mais aussi de *Saint Seiya* se doivent d'avoir dans leur bibliothèque, malgré un prix légèrement élevé pour un livre contenant pas beaucoup d'inédits (4 500 ¥). Tiré à seulement 5 000 exemplaires, il ne sera pas réédité selon les volontés et la ligne éditoriale de Shûeisha.

LE DESSIN DE MANGA VOL.10 ET 12



La collection se poursuit avec un volume 10 qui aborde en profondeur, et avec beaucoup de technique, la difficile utilisation des trames à reporter. Cet outil cher à l'édition de bande dessinée noir et blanc a pour vertu de remplir, au moyen de découpes ou de transferts de matériel pré-imprimé, des zones de vos dessins qui pourront suggérer lumière et volumes en tenant compte des contraintes d'impression. Cet « art » est particulièrement impressionnant au Japon, des magazines spécialisés lui sont d'ailleurs entièrement dédiés, mais les utilisateurs les plus démonstratifs sévissent dans l'univers troublant du *dôjinshi* (sorte de fanzine souvent pornographique). Et même si les illustrations inondant cet opus sont pertinentes, il est truffé de mamelles protubérantes, huilées et bardées de cuir. Inutile de décrire davantage une iconographie qui justifierait une plastification pour bien moins que ce qu'elle présente, au détriment du volume 12 qui est tout aussi intéressant. Construit en forme de *manga* comme *L'apprenti mangaka* de TORIYAMA, il propose des leçons sur toutes les étapes du dessin et empiète largement sur le volume 10, puisque que si la moitié du volume est contée par le « professeur Plume » une soixantaine de pages seront dictées par l'érudit « professeur Trame ». Techniques utiles, donc, mais réservées aux dessinateurs majeurs pour le volume 10.

Editions Eyrole, 17 € par livre, 136 pages (vol.10) et 124 pages (vol.12).

HIKARI

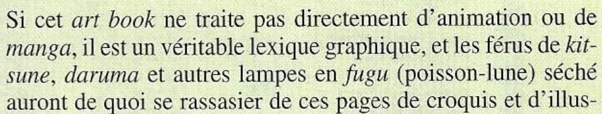


Hikari (« Lumière » en japonais) est consacré à la série d'animation de *Saint Seiya*. Ce n'est pas le premier *art book* portant sur la série animée, puisque Shûeisha avait édité, il y a maintenant 15 ans, trois Album Mook, ou vulgairement appelés Jump Gold, mais c'est en revanche la première fois qu'un *art book* regroupe des dessins du célèbre tandem ARAKI Shingo et HIMENO Michi. De format A4, il contient plusieurs dizaines d'illustrations, recherches graphiques et interviews, réparties sur 130 pages. Là aussi, le livre ne contient qu'une illustration réellement inédite puisqu'il reprend de nombreux dessins réalisés pour des produits dérivés. Il est aussi agrémenté des *rough* des illustrations des jaquettes vidéo ainsi que celles de certains produits dérivés comme des *shitajiki* ou encore du calendrier 2003, par exemple.

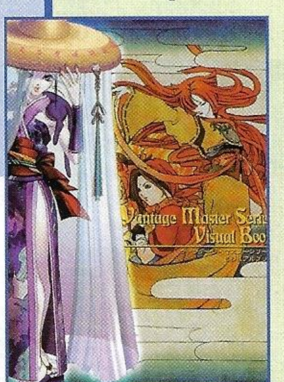
On pourra regretter, en revanche, que plus que l'animateur, c'est l'illustrateur qui est honoré, et l'on aurait aimé avoir un peu plus de recherches graphiques ou certaines pauses clés de scènes d'animation. Les interviews d'ARAKI Shingo et d'HIMENO Michi sont assez intéressantes (mais en japonais) car ne reprenant pas uniquement leur travail d'animateur, mais aussi leurs débuts tout court. Notamment pour ARAKI, qui était un dessinateur de *manga* à la grande époque des « *kashibon* » (livres que l'on emprunte) à la fin des années 50.

Saluons tout de même l'initiative car jamais un ouvrage n'avait porté sur ce formidable travail du tandem. Ce livre publié par Shûeisha n'a été tiré qu'à 8 000 exemplaires et ne sera pas non plus réédité (5 000 ¥).

VANTAGE MASTER JAPAN
VISUAL BOOK



Si cet *art book* ne traite pas directement d'animation ou de *manga*, il est un véritable lexique graphique, et les férus de *kitsune*, *daruma* et autres lampes en *fugu* (poisson-lune) séché auront de quoi se rassasier de ces pages de croquis et d'illustrations somptueuses. Malgré un petit format, cet *art book* traitant en fait du jeu vidéo *Vantage Master Japan* fourmille de petits essais, de délires, de prouesses d'illustrations infographiques, le tout dans un style parodique tout à fait délirant.



Ce jeu issu de la société naissante Falcom est un RPG jouable uniquement sur PC, mais dont les *designs* et illustrations sont très impressionnants. Le jeu se passe sur une île appelée Wagoku, qui est en tout point un avatar du Japon féodal. Le principe est un affrontement de magiciens, *ninjas* et autres poncifs de la tradition japonaise. Et le bestiaire attenant est hallucinant : une moto *daruma*, une jolie *kaguya hime* (la princesse née dans un bambou) et les *shichi fukujin* (les sept dieux du bonheur). Ce concept rafraîchissant nous offre un délire graphique très bien reporté dans ce *visual book*. Des illustrateurs impressionnants ont rajouté des esquisses au pinceau d'une rare maîtrise, rappelant celles, somptueusement japonisantes, faites sur *Samurai shodown*. Gageons qu'il y a du *staff* commun… Un très beau livre en tout cas. 160 pages couleur, 1 800 ¥.



MANGA

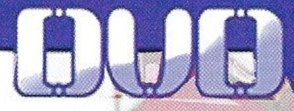
* Les mangas sont vendus à l'unité. *En rouge : les parutions d' Avril.* *En vert, les parutions de Mai.*







3*3 eyes 1 à 34	6.60 €
Agharta 1 à 6	6.95 €
Ah!my goddess 1 à 26, 27	6.60 €
Ai non Stop 1	6.60 €
Akira 1 à 6	11.40 €
Alice 19th 1 à 4	6.10 €
Angelic layer 1 à 5	6.60 €
Ange mode d'emploi 1 à 3	6.60 €
Apple seed 1 à 5	11.40 €
Arms 1 à 6	6.60 €
Audition 1 à 2	6.60 €
Ayako 1 à 3	7.55 €
Basara 1 à 14	5.50 €
Bastard 1 à 22	6.60 €
Battle royale 1 à 5	6.60 €
Black cat 1 à 7	6.10 €
Blame 1 à 9, 10	6.10 €
Bleach 1 à 5	6.10 €
Bleu indigo 1 à 5, 6	6.60 €
Bt'x 1 à 16	6.60 €
C.T:World youth 1 à 18	5.50 €
Capitaine Albator 1 à 5	5.50 €
Captain Tsubasa 1 à 37	5.50 €
Card captor sakura 1 à 12	6.60 €
Chobits 1 à 8	7.15 €
Chonchu 1 à 6	6.60 €
Cobra 1 à 20	6.10 €
Complex 1 à 3	6.60 €
Coq de combat 1 à 7, 8	6.90 €
Cowboy beebop 1 à 3	6.60 €
Cowboy beebop Shooting Star 1	6.60€
Crying freeman 1 à 2	7.15 €
Cyber idol mink 1 à 6	6.60 €
Cyborg kuruchan 1 à 3	6.60 €
Da da da 1 à 7	6.60 €
Dark crimson 1 à 2	7.50 €
Dark strikers 1 à 5, 6	6.60 €
Detective conan 1 à 38	5.50 €
Devil devil 1 à 7	6.60 €
Devil man 1 à 5	6.10 €
DJ Charat 1	6.60 €
DN Angel 1 à 2	6.10 €
Docteur slump 1 à 18	6.10 €
Dorohedoro 1 à 3	8.55 €
Dragon ball 1 à 41	6.10 €
Dragon ball Tome 42 1	8.55 €
Dragon ball Coffret 1 à 4	15.00€
Dragon hunter 1 à 2, 3	6.60 €
Dukalyon 1 à 2	6.60 €
Eiji 1 à 14	5.50 €
Es – Eternal Sabbath 1	6.10 €
Escaflowne 1 à 8	6.60 €
Et cetera 1 à 7, 8	6.10 €
Evangelion 1 à 8	6.10 €
Exxaxion 1 à 5	6.10 €
Femme défigurée 1 à 2	5.00€
Fly 1 à 37	5.50 €
Fruits baskets 1 à 10	5.00€
Fuly culy 1 à 2	7.15 €
G.T.O 1 à 25	6.60 €
Gals 1 à 4, 5	6.10 €
Genzo marionnetiste 1 à 4	6.60 €
Get backers 1 à 4, 5	6.60 €
Ghost in the shell 1 à 4	11.40 €
Girls Saurus 1 à 2	6.20 €
Golden boy 1 à 5	6.60 €
Gundam battle of ... 1	6.60 €
Gundam endles waltz 1	6.60 €
Gundam W 1 à 3	6.60 €
Gundam W G-Unit 1 à 3	6.60 €
Gunnm 1 à 9	6.10 €
Gunnm last order 1 à 3	6.10 €
Gunsmith cat 1 à 8	6.10 €
Hana Yori Dango 1 à 7	6.10 €
High school 1 à 6	6.60 €
Histoires courtes 1 à 3	6.10 €
Hoshin 1 à 14	6.10 €
Hunter 1 à 4	6.60 €
Hunter X hunter 1 à 16	5.50 €
Inu yasha 1 à 12	5.50 €
I.N.V.U 1	6.60 €
It 1 à 2	10,00 €
J'aime ce que j'aime 1 à 3	6.60 €
Jojo's bizarre adventure 1 à 28, 29	5.50 €
Kajika 1	6.10 €
Kenshin 1 à 28	6.10 €
Ki-Itchi 1 à 3	6.90 €
Kill me kiss me 1	6.60 €
Kyo 1 à 14	5.50 €
L'Apprenti Mangaka 1 à 11	6.60 €
La Fin de l'Eden 1	7.55 €
La Plume de Feu 1 à 2	7.60€ / 6.20 €
La Rose de Versaille 1 à 2	18.05 €
La Vie en Rose 1 à 2	6.60 €
Larme ultime 1 à 7	7.85 €
Le château dans le Ciel 1 à 4	8.55 €
Le Manoir de l'Horreur 1 à 2	5.00€
Le Nouvel Angyo Onshi 1 à 6	6.60 €
Le Reveil du Dieu Chien 1 à 7	6.90 €
Le Voyage de Chihiro 1 à 5	8.55 €
Les Bijoux 1	6.60€
Let's be Normal 1	6.60 €
Lineage 1	6.60 €
Legend of lemnear 1 à 3	7.50 €
Lin 1 à 5	6.60 €
Love hina 1 à 14	6.60 €
Love story 1 à 2, 3	7.50 € / 6.60 €
Lythis 1 à 2	7.50 €
Macross 7 1 à 8	6.10 €
Magie interieure 1 à 4	5.00€
Marine blue 1	6.60 €
Marmalade boy 1 à 8	6.10 €
MDP Psycho 1 à 2	7.50 € / 6.60 €
Metal Brain 1	6.60€
Mickael 1 à 3	6.10 €
Mint na bokura 1 à 6	6.10 €
Model 1 à 2	6.60 €
Monster 1 à 13	6.60 €
Mother Sarah 1 à 9	11.90 €
Nana 1 à 8	5.00€
Night Gunner 1	6.60€
Niji iro tohgarashi 1 à 4	6.10 €
Naruto 1 à 10	5.50 €
Nausicaä 1 à 7	10.05 €
Omega 1 à 6	6.60 €
One piece 1 à 20, 21	6.10 €
P.K 1 à 2, 3	6.60 €
Pandemonium 1 à 5	6.60 €
Parasite 1 à 8	6.10 €
Patlabor 1 à 2	6.60 €
Persona 1 à 3	5.00€
Ping pong 1 à 2, 3	10.00€
Plastic little 1	7.50 €
Plus again 1 à 5	6.60 €
Priest 1 à 2, 3	6.60 €
Racaille Blues 1 à 28, 29	5.50 €
Ragnarok 1 à 3	6.60 €
Ranma 1 à 38	6.10 €
Rave 1 à 9, 10	6.10 €
Sabre du Demon 1	6.60€
Saint seiya 1 à 28	5.50 €
Saiyukiden 1	10.90 €
Sandland 1	6.10 €
Sanctuary 1 à 2	6.60 €
Sailor moon 1 à 16	6.10 €
Sailor V 1 à 3	6.10 €
Seraphic feather 1 à 8	6.60 €
Shaman king 1 à 19	5.50 €
Shirahime syo 1	7.15 €
Shônen 1 à 13	6.60 €
Sing yesterday for me 1 à 3	6.90 €
Sirius 1	6.60€
Sister 1	7.50 €
Slam dunk 1 à 27	5.50 €
Strange Town 1	6.60€
Striker 1 à 2	7.15 €
Tarot Cafe 1	6.60 €
Tenchi muyo 1 à 12	6.60 €
Testarotho 1 à 4	8.55 €
Togari 1 à 8	5.00€
Trefle 1 à 4	6.60 €
Umizaru l'Ange des mers 1	6.60€
Utena 1 à 5	6.60 €
Urukyu 1 à 7	6.60 €
Vitamin 1 à 2	6.60 €
Yureka 1 à 4, 5	6.60 €
Yonghbi 1 à 6	6.60 €
You're Under Arrest 1 à 7	6.60 €
Yugi-Oh 1 à 28	5.50 €
Yuyu Hakusho 1 à 19	5.50 €
Zero takers 1 à 3	6.60 €



DVD coffrets

Abenobashi* collector / simple	39 € / Nc
Angel Sanctuary collector	35 €
Arme Ultime simple	39 €
Armitage III collector	25€
Autre Monde (L') simple	25 €
Bataille des Planète (La) partie 1 / partie 2	29€ / Nc
Belle et Sebastien prestige part. 1 / simple part. 1 / prestige 2	29 €
Blue Gender simple VOSTF / VF	29 € / Nc
Blue Seed	29 €
Bouba	29 €
Capitaine Flam	29 €
Cat's Eye partie 1 / part. 2 / part. 3	29 €
Chroniques de la Guerre de Lodoss (Les) collector	59 €
Collection Prestige	49 €
Conan, le Fils du Futur	29 €
Cosmowarrior Zero simple / collector	59 € / 69 €
Cybersix	19 €
Démétan partie 1	29 €
DNA² partie 1 à 5 / intégral	59 € / Nc
DT Eightron prestige	39 €
Edgar Detective Cambrioleur partie 1 / part 2	29 € / Nc
El Hazard – OAV 2	19 €
El Hazard – Série TV	29 €
Fruits Baskets collector VOSTF / VOSTF-VF	59 € / 89 €
Frutis Baskets simple VF / VOST	39 €
Fushigi Yûgi partie 1	59 €
Gandalla	29 €
Gravion simple VOSTF part. 1	29 €
Gun Frontier	69 €
Gwendoline partie 1	29 €
Heidi partie 1 / part. 2	29 €
Il était une Fois... l 'Espace	29 €
Îles au Trésor (L')	29 €
Irresponsible Captain Tylor (The)	29 €
Jayce et les Conquérants de la Lumière partie 1 / part. 2	29 €
Jeanne et Serge partie 1 / part. 2	39 €
Jojo's Bizarre Adventure collector VOSTF / simple VOSTF	59 € / 29 €
Lady Oscar partie 1 / part. 2	29 €
Lost Universe	29 €
Love Hina	39 €
Magicien d'Oz (Le) partie 1	29 €
Maîtres de l'Univers (Les) partie 1 / part. 2	39 €
Mask partie 1	29 €
Max et Compagnie partie 1	39 €
Mondes Engloutis (Les) partie 1 / part. 2	29 €
Monster Rancher partie 1	29 €
Moomins (Les) partie 1	29 €
Muryoh	39 €
NieA_7 Poor Domestic @nimation	19 €
Oiseau Bleu (L')	29 €
Outlanders	19 €
Ran, la Légende Verte	25 €
Rémi Sans Famille simple part.1 / part. 2 / prestige 1	29 € / 49 €
Robotech partie 1 / part. 2 / part. 3	29 €
Rody le Petit Cid	Nc
Saiyuki simple part.1 / part. 2 / collector intégral	39 € / 79 €
Sakura Taisen	29 €
Samourai Pizza Cat's partie 1	39 €
San Ku Kaï	29 €
She-Ra, la Princess du Pouvoir partie 1	29 €
Sherlock Holmes	29 €
Shurato	19 €
Silent Möbius simple VF / simple VOST	29 €
Slayers	29 €
Slayers Next	29 €
Slayers Try	29 €
Sol Bianca	19 €
Soul Hunter	29 €
Tom Sawyer partie 1 / part. 2	29 €
Tombean des Lucioles (Le) collector	39 €
Tour du Monde en 80 Jours (Le)	29 €
Très Cher Frère partie 1	59 €
Trois Mousquetaires (Les)	29 €
Ulysse 31	29 €
X de Clamp simple / collector	39 € / 59 €
X-OR partie 1 / partie 2	29 €

* Intégral si non mentionné. Les coffrets sont vendus à l'unité.

w.syot-online.com



DVD



* Les DVD sont vendus à l'unité. *En rouge : les parutions d' Avril. En vert, les parutions de Mai.*

.Hack/Sign 1 à 2	24.00€	Evangelion 1 à 6 (sauf 2 et 3)	22.00€	Mes voisins les Yamada 1	29.00€
Ah,my goddess OAV 1 à 2	22.00€	Evangelion Films 1	29.00€	Metropolis 1	28.00€
Ah,my goddess film 1	22.00€	FLCL 1 à 3	22.00€	Nanako 1 à 2	22.00€
Aïka 1 à 3	22.00€	Gate keepers 1 à 6	22.00€	Ninja Scroll 1	22.00€
Akira 1	24.00€	Gate keepers 21 1 à 2	22.00€	Noir 1 à 3	22.00€
Albator 84 le film 1	22.00€	Geneshaft 1 à 3	24.00€	Otaku No Video 1	24.00€
Albator Harlock Saga 1	35.00 €	Geneshaft 3 collector	Nc	Perfect Blue Collector 1	28.00€
Angel sanctuary Ed. Simple 1	22.00€	Ghost in The Shell 1	22.00€	Pet shop of horrors 1 à 2	22.00€
Angel sanctuary Collector 1	35.00 €	Golden boy 1 à 2	22.00€	Pita-Ten 1 à 5	22.00€
Animatrix 1	24.00€	Golgo 13 1	25.00€	Plastic little 1	22.00€
Armitage III 1 à 2	22.00€	G-on riders 1 à 2	22.00€	Princesse Mononoké 1	28.00€
Armitage III Dual Matrix 1	35.00 €	G-on riders 03- 04 3 et 4	30.00€	Princesse Mononoké Collector 1	38.00€
Ayashi No Ceres 1 à 2	22.00€	Gto 1 à 3	22.00€	Princesse Sarah 1 à 2	19.00€
Babel II 1 à 3	22.00€	Gundam W 1 à 10	24.00€	Queen Esmeralda 1	22.00€
Berserk 1 à 5	22.00€	Gundam W Endless waltz 1	24.00€	Read Or Die 1	22.00€
Big O 1 à 4	22.00€	Gunnm OAV 1	22.00€	Réincarnations – Please Save my Earth 1	35.00 €
BioHunter 1	25.00€	Hand maid may 1 à 3	22.00€	Saint seïya 1 à 11	19.00€
Blood the Last Vampire 1	25.00€	Hellsing 1 à 4	22.00€	Sakura Wars TV 1 à 3	22.00€
Blue submarine No. 6 1 à 2	22.00€	Interstella Collector 1	34.00€	Sakura Wars Su Mi Re 1	24.00€
Boogiepop Phantom 1 à 4	22.00€	Inu Yasha 1 à 3	22.00€	Shadow Skill 1 à 2	22.00€
Card Captor Sakura Le Film 1 à 2	25.00€	Jin roh 1	38.00€	Slam dunk 1 à 2	24.00€
Château de Cagliostro 1	22.00€	Juliette je t'aime 1 à 3	19.00€	Soul Taker 1	22.00€
Comme les nuages Comme le Vent 1	26.00€	Junk Boy 1	22.00€	Strange dawn 1 à 4	22.00€
Cowboy beebop 1 à 6	22.00€	Kai Doh Maru 1	22.00€	Trigun 1 à 8	22.00€
Crest of the Star 1 à 3	24.00€	Ken II 1 à 5	24.00€	Twilight of the DarkMaster 1	24.00€
Crest of the star 3 Collector	Nc	Kenshin 1 à 8	22.00€	Utena 1 à 7	22.00€
Crying Freeman OAV 1	30.00€	Kyo 1 à 6	22.00€	Vampire hunter D Bloodlust 1	24.00€
Dark Myth 1	24.00€	Labyrinth of flames VOST ou VF 1	22.00€	Vampire hunter D 1	22.00€
DNA Sight 999.9 1	22.00€	Lain 1 à 4	22.00€	Violence Jack 1	23.00€
Dragon ball Films 1	25.00€	Lamu 1 à 5	22.00€	Virtually Real 1 à 3	22.00€
Dragon ball L'Armee du Ruban Rouge 1	25.00€	Le château dans le Ciel Ed. Simple 1	28.00€	Witch Hunter Robin 1 à 3	24.00€
Dragon ball 1 à 11	19.00€	Le château dans le Ciel Collector 1	38.00€	Wolf's Rain 1 à 3, 4	24.00€
Dragon ball Z Films 1 à 4	25.00€	Le Voyage de Chihiro 1	28.00€	Wolf's Rain 3 collector	Nc
Dragon ball Z 1 à 11	19.00€	Le Voyage de Chihiro Collector 1	38.00€	You're Under Arrest le film 1	22.00€
Dragon ball GT 1	23.00€	Love hina 1	25.00€	X-1999 le film collector 1	Nc
El Hazard OAV 1 à 4	22.00€	Lupin III – Le château de Cagliostro 1	22.00€	Ken le Survivant OAV 2003-1	22.00€
Escaflowne 1 à 6	22.00€	Lupin III – Goodbye Lady Liberty 1	23.00€	Cowboy beebop le film	Nc

GOODIES

Action Figurine — **Gashapon**

Trading Figure

Kenshin	8.50€	35€ les 5
Intron Depot	7.50€	35 € les 6

Action Figure

Nono Box	35,00 €
Nono Blister	29,00 €
Cobra	35,00 €
Lady	35,00 €
Pack Manga Spawn	29,00 €

	Unité	La boîte
Trading Card		
Saint Seiya Hades	6,00 €	80,00 €
Saint Seiya The Movie	6,00 €	80,00 €
Saint Seiya Serie TV	6,00 €	80,00 €
Yu Gi Oh		
Boosters		
Dragon Blanc	3.95€	
Metal Raider	3.95€	
Maitre des Magies	3.95€	
Serviteur du Pharaon	3.95€	
Labyrinthe des Cauchemars	4.50€	
Deck		
Yu Gi Oh	12.95€	
Kaiba	12.95€	
Gashapon		
Naruto	4.50€	30,00 €
DBZ série 2	6,00 €	35€ les 7

Ces prix concernent uniquement la VPC et sont mentionnés sous réserve d'erreurs typographiques. Photos non contractuelles

POUR COMMANDER

Par courrier

SYOT SARL
service VPC
3, rue Marie du Luxembourg
41100 VENDÔME

Tél. & Net

Par téléphone
0 892 460 190 (0,34 € / min)
7j / 7 et 24h / 24
Par internet :
www.syot-online.com

FRAIS DE PORT

Envoi en Colissimo suivi (24 / 48H)
France métropolitaine : 6 €
Etranger & DOM-TOM : 14 €

Envoi en contre-remboursement
(France métropolitaine uniquement) : 14 €

LES BOUTIQUES SYOT-GAMES

-3, rue Marie du Luxembourg
41100 VENDÔME

-31, rue Nationale
72000 LE MANS

Frais de port offerts à partir de 45 € d'achats !!!!!!!*



*France métropolitaine uniquement et hors contre-remboursement.

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : ....

Tel (conseillé) : .... e-mail : ....

Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre-remboursement

☐ CB : ..../........../........../..........Exp. : ..../....

Code Client : ....

Toute commande est soumise à l'acceptation de nos conditions générales de vente.

Désignation	Qté	Montant
Frais de port		
TOTAL		





Index de tous les articles parus dans tous les numéros d'AnimeLand

VOUS VOUS SOUVENEZ D'AVOIR LU UN ARTICLE, MAIS VOUS NE VOUS RAPPELEZ PLUS DANS QUEL NUMÉRO ? ANIMELAND VOUS PROPOSE ICI LA LISTE ORGANISÉE DE TOUS SES ARTICLES PUBLIÉS DEPUIS LE PREMIER NUMÉRO JUSQU'AU NUMÉRO 99, Y COMPRIS LES NUMÉROS HORS SÉRIE 1 À 5 ET LES SPÉCIAUX GLOUBIBOULGA 1 À 3. ET SI VOTRE COLLECTION EST INCOMPLÈTE, PRÉCIPITEZ-VOUS PAGE 123 SUR LES NUMÉROS ENCORE DISPONIBLES POUR Y REMÉDIER !



Dossiers animation

Fiches techniques



Fiches techniques étrangères

index





Avril

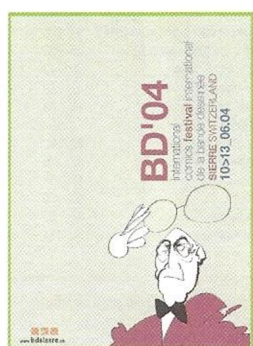


Avis aux collectionneurs ! Le 25e Mondial de la maquette et du modèle réduit, couplé au 19e Salon des jeux, se tiendra à Paris du 10 au 18 avril. Concours, bourse aux collectionneurs, expositions… et pour la première fois, une Foire aux jeux de cartes à collectionner sera organisée du 10 au 12 avril. *www.salon-maquette.com*

L'exposition *BD Manga* réunit les figurines urbaines de Michael LAU, Pete FOWLER, James JARVIS, Éric SO, et les peintures de Franck OMER, en association avec le site de collectionneurs *www.artoyz.com*. Galerie On dirait la mer, 6 avenue de la Corse, Marseille. Infos : 04 91 54 08 88. Ouvert du mardi au samedi, de 14 h à 18 h. *www.designmarseille.org*

Rescapé des mouvements avant-gardistes Fluxus et Gutaï, le plasticien KUDO Tetsumi expose ses œuvres kitsch et morbides autour du thème de l'écologie. Au Palais de Tokyo, 13 avenue du Président Wilson, Paris 16e. Infos : 01 47 23 54 01 ou *www.palaisdetokyo.com*

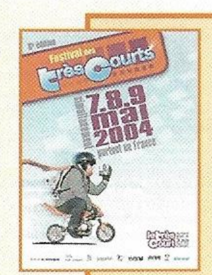
Le Festival de BD de Sierre (dont la 21e édition se tiendra du 10 au 13 juin) lance un concours sur le thème Architecture, la ville de demain. Ce concours s'adresse aux dessinateurs de plus de 15 ans, n'ayant jamais publié d'albums. Participations ouvertes jusqu'au 30 avril. Infos : *www.bdsierre.ch*



Déjà organisatrices des Soirées 100 % Manga, Asie Expo relance depuis le mois de mars les soirées Asian Ciné Club. Au programme : projection de films asiatiques, alternativement sur Paris et Lyon. Prochains rendez-vous : le 6 avril à Lyon (*Séance*, de KUROSAWA Kiyoshi), et le 17 juin à Paris (*Sugata Sanshiro*, d'UCHIKAWA Seiichiro). Infos : 04 72 91 43 73 et *www.asiexpo.com*

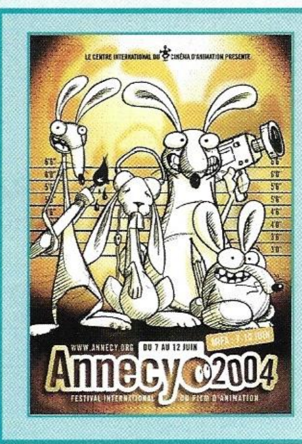
Mai

Si vous voulez assister à la soirée des trophées du Flash Festival, qui se déroulera le 8 mai au Centre Pompidou (Paris), il vous faut procéder à une inscription en ligne *via* le site officiel : *www.flashfestival.net* Inscriptions ouvertes du 16 avril au 6 mai.



Le Festival des Très Courts se déroulera du 7 au 9 mai, simultanément dans plusieurs villes de France, mais aussi en Suisse, en Belgique, au Québec (voir la liste sur le site officiel). Une cinquantaine de films en sélection internationale sera projetée en une seule séance d'environ deux heures. Nouveauté cette année : les programmes « Around » , une sélection d'œuvres réalisées localement qui viendront étoffer l'événement. Infos : *www.trescourt.com*

Juin



Le Festival d'Annecy met cette année la Corée à l'honneur ! Également des programmes spéciaux autour des thématiques Sacrés monstres, Ub IWERKS, studio Halas end the batchelor, les génériques de films, le studio AAA, l'animation contre le racisme… Du 7 au 12 juin, infos : *www.annecy.org*. À noter : comme chaque année, la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou (BPI) se fait le relais parisien du festival, en diffusant une sélection de programmes. Annecy à Paris, du 23 au 27 juin, à la BPI du Centre Pompidou. Infos : *www.bpi.fr*

La 2e édition du Festival Plein la bobine, se tiendra du 15 au 20 juin dans le Massif Central.
Au programme, projections (avant-premières, inédits, thématique autour du cirque, hommage au cinéma polonais...), compétitions internationales de courts métrages, gros plan sur le Studio Folimage, Les Films du Préau, les marionnettes de Lettonie... Pour le jeune public, à La Bourboule et au Mont Dore. Infos : *www.pleinlabobine.com*

POUR PLUS DE DÉTAILS, CONSULTEZ NOTRE SITE *www.animeland.com*
Envoyez vos dates à *pingouin@animeland.com* ; toutes les dates envoyées après le 15 du mois ne pourront être prises en compte dans le magazine, mais pourront être annoncées sur notre site *www.animeland.com*

Calendrier

Avril

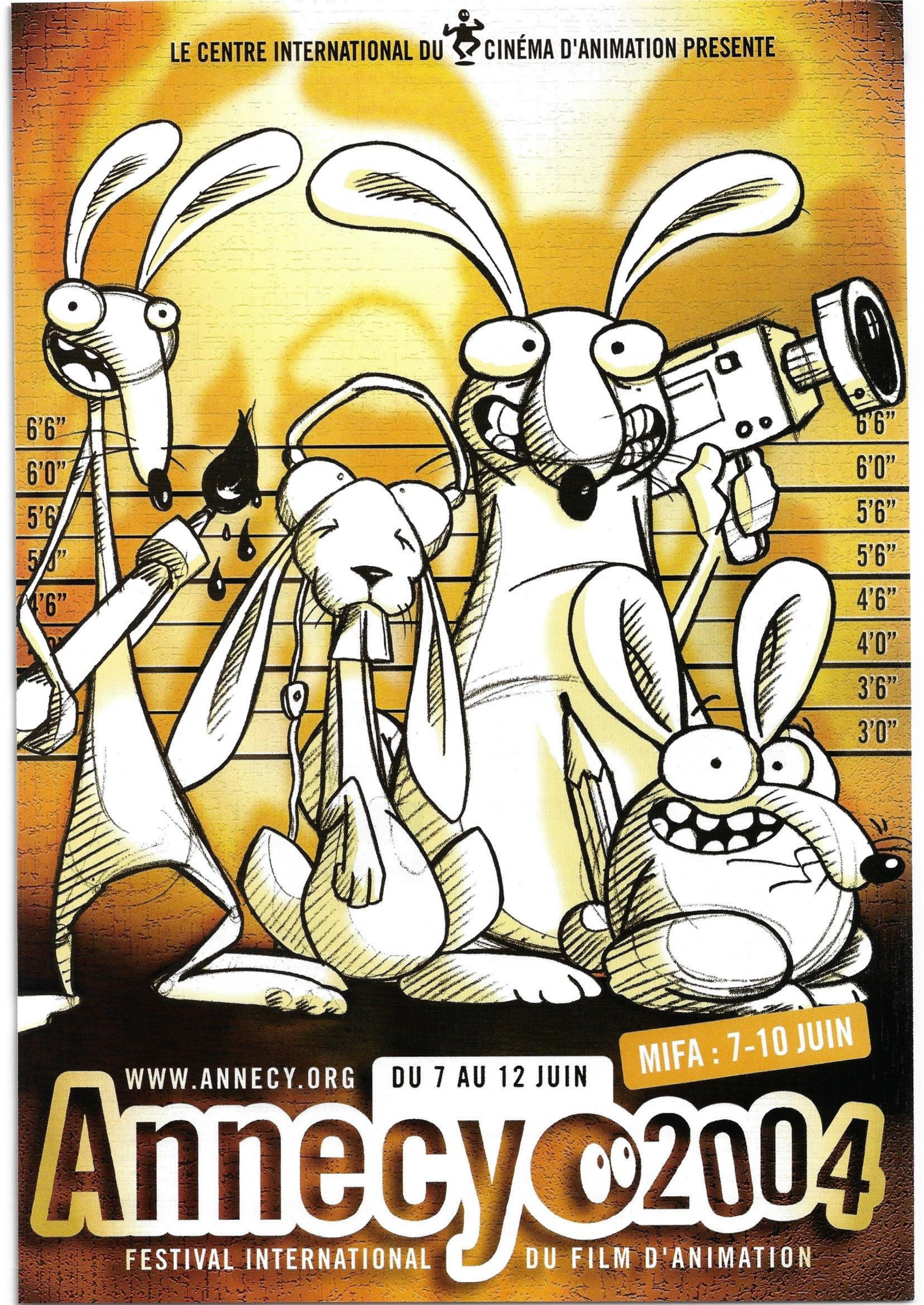
- **Jusqu'au 3 avril :** **Exposition NEGIBOSE**, Paris.
- **Jusqu'au 11 avril :** **Exposition KUDO Tetsumi** au Palais de Tokyo, Paris.
- **Jusqu'au 30 avril :** **Exposition BD manga**, Marseille.
- **Le 1er avril :** 11e **Rencontre(s) Anima** autour de *Kiki, la petite sorcière*, à Hérouville Saint-Clair (14).
- **Le 3 avril :** 2e édition du **Festival S.F. de Mont-de-Marsan**.
- **Les 3 et 4 avril :** 3e **Festival de BD de Lorient**
- **Le 4 avril :** **Championnat de France Beyblade** au Cirque d'Hiver, Paris. *www.hasbro.fr*
- **Le 6 avril :** **Asian Ciné Club** à Lyon.
- **Le 8 avril :** **Wendy TILBY** au Forum des Images (Paris)
- **Du 10 au 18 avril :** 25e **Mondial de la maquette et du modèle réduit / 19e Salon des jeux.** Paris Expo, Porte de Versailles.
- **Le 17 avril :** Clôture des participations au **concours BD sur la Folie**, *www.deslivresetvous.net*

Mai

- **Du 3 au 7 mai :** 13e **Nuits Magiques**, Langon.
- **Le 6 mai :** **Giulio GIANINI** au Forum des Images, Paris.
- **Du 7 au 9 mai :** Le **Festival des Très Courts**, simultanément partout en France, au Québec, au Canada…
- **Le 8 mai :** **Flash Festival** au Centre Pompidou, Paris *www.flashfestival.net* (inscription en ligne à la soirée des trophées du 16 avril au 6 mai)
- **Les 15 et 16 mai :** **Portes ouvertes** à l'École Pivaut, Nantes.

Juin

- **Du 7 au 12 juin :** **Festival international du film d'animation d'Annecy.**
- **Le 10 juin :** Les **Frères QUAY** au Forum des Images (Paris)
- **Du 10 au 13 juin :** **Festival international de la BD de Sierre** (Suisse).
- **Le 14 juin :** **Nuit du court métrage néerlandais**, au Forum des Images de Paris.
- **Du 14 au 19 juin :** 15e **Festival international du film d'animation de Zagreb**, Croatie. Rens. : 385 146 11 807, *www.animafest.hr*
- **Du 15 au 20 juin :** 2e **Festival Plein la bobine**, à la Bourboule. Infos : 01 48 05 35 72, *www.pleinlabobine.com*
- **Le 17 juin :** **Asian Ciné Club**, à Paris.
- **Du 23 au 27 juin :** **Annecy** à Paris, BPI.
- **Du 30 juin au 4 juillet :** 10e **Festival international du court métrage de Capalbio**, Italie. Infos : 39 064 424 92 39, *www.capalbiocinema.com*


LE CENTRE INTERNATIONAL DU CINÉMA D'ANIMATION PRESENTE
6'6"
6'0"
5'6"
5'6"
4'6"
4'0"
3'6"
3'0"
MIFA : 7-10 JUIN
WWW.ANNECY.ORG
DU 7 AU 12 JUIN
Annecy 2004
FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION

France



◆ Canal J vient d'acquérir les droits de *Duel Masters*, une série dans la lignée de *Yu-Gi-Oh!* inspirée de cartes éditées par Wizards of the Coast.

◆ C'est en juin que sortira chez Universal en DVD le film du studio Folimage *La Prophétie des grenouilles*.

◆ Une réédition spéciale en DVD de *Shrek* est prévue en juin chez DreamWorks, en même temps que la sortie du second film dans les salles. Ce DVD pourrait contenir une fin différente qui ferait le lien entre les deux films.

◆ C'est le 4 mai que sortira en DVD chez Columbia le film de *Cowboy Bebop*.



◆ Après *Metropolis* et *Cowboy Bebop*, Columbia prévoit dans les prochains mois la sortie en France de *Memories* d'ÔTOMO Katsuhiro (*Akira*) et *Tôkyô Godfathers* de KON Satoshi (*Perfect Blue*). Toutefois, ils pourraient ne sortir que directement en DVD.

◆ Kaze sortira en mai la série d'OAV *Hakkenden* ainsi que la parodie inédite de *Ah ! My Goddess : Mini-Goddess*.

◆ Kaze annonce également avoir acquis les séries *Gunslinger Girl* et *Super Submarine 999* (prochainement prévue en DVD).



◆ De son côté, Dybex proposera prochainement *Haibane Renmei (Les Ailes Grises)*, l'une des dernières créations de ABE Yoshitoshi (*Lain, NieA_7*) ainsi que les séries *Sakura Mail* (*Sakura Tsushin*), *Prétear*, *Hakaima Sadamitsu* et *Kikaider*.

◆ Après *Saint Seiya*, Loga-Rythme prévoit de sortir en CD les musiques des séries cultes *Dragon Ball & Dragon Ball Z*.

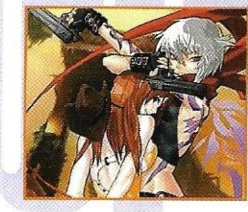
◆ Sylvain CHOMET (*Les Triplettes de Belleville*) prépare son prochain long métrage qui s'intitulera *Barbacoa* dont l'histoire se déroule durant les événements de la Commune de Paris.

◆ Le dessinateur MOEBIUS prépare un long métrage entièrement réalisé en 3D en Chine. La sortie serait prévue pour fin 2004.

Japon

◆ De nouveaux épisodes de *Getter Robot* seront disponibles en avril sur le satellite.

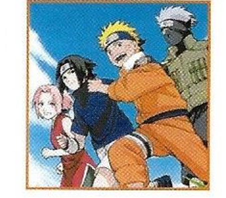
◆ La série *Stratos 4* revient pour une nouvelle saison, de même que l'histoire de sous-marin *Submarine 707 R*.



◆ *Bakaretsu Tenshi* est le titre d'une des nouvelles productions du studio Gonzo réalisée par ÔHATA Kôichi (*Blue Gender*) qui débutera en avril.

◆ *Madlax* est la dernière production du studio Bee Train dessinée par ÔSAWA Satoshi (*.hack//SIGN*).

◆ De nouveaux épisodes de *Godannar* devraient également arriver prochainement.



◆ *Kinnikuman alias Muscleman* revient pour une nouvelle série d'épisodes.

◆ Un film de *Naruto* sortira au cinéma au mois d'août, accompagné d'un autre film tiré de la série *Gash-Bell*.

◆ *Shin-Chan* fera l'objet d'un nouveau film sur les grands écrans nippons en avril.

◆ Cet été encore, un nouveau film de *Pokémon* sortira au cinéma, le 17 juillet, soit le même jour que *Steam Boy* d'Ôtomo.

◆ Après *Dragon Ball Z*, ce sont tous les épisodes de *Dragon Ball* qui sortira en DVD-box au mois de juillet.

États-Unis

◆ Valiant, un petit pigeon voyageur, sera le héros d'un prochain long métrage Disney actuellement en cours de développement.

◆ Disney prépare également son premier long métrage entièrement en 3D (jusqu'à présent, ce type d'animation était réalisée par Pixar) : *Chiken Little*.



◆ Malgré le divorce avec Pixar, Disney conserve les droits des personnages des films produits. Ainsi, un troisième opus de *Toy Story* est en chantier, mais il sera réalisé sans Pixar.

◆ Tom WELLING (Clark Kent dans *Smallville*) est pressenti pour incarner un personnage de *Dragon Ball Z*, le film *live* actuellement en production aux États-Unis.

◆ C'est DreamWorks qui distribuera *Innocence* à l'automne prochain sur le territoire américain.

◆ Le réalisateur David LYNCH (*Dune*, *Twin Peaks*) a le projet de faire un film pour enfants entièrement réalisé en images de synthèse.

◆ Le studio Blue Sky travaille déjà sur une suite de *L'Âge de glace* ainsi que sur un autre projet en 3D : *Robots* (sortie en 2005).

Culture Populaire - Arts Martiaux - Jeux Vidéo - Traditions - Musique - Cinéma - Manga - Anime

Devinez qui revient?

les 2-3-4 Juillet 2004

au CNIT-Paris La Défense



_ _ _ _


_ _ _



Illustrations: Onigiri - Maquette: Fudoru

un indice sur: www.japan-expo.com

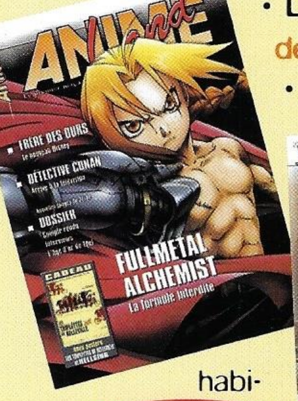
PEUR DE RATER UN NUMÉRO ?

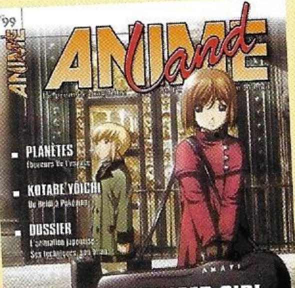
ABONNEZ-VOUS !

POUR 10 NUMÉROS... DONT UN GRATUIT !

Dans le prochain numéro d'AnimeLand qui sortira le mardi 5 mai 2004, retrouvez :

- Un dossier Mondes parallèles (Abenobashi, Jûni Kôkki, Orguss)
- Un hommage à René Laloux
- Le film live de Sanctuary
- Black Jack, le téléfilm
- Les anime Kinô no Tabi et Godannar
- La suite des génériques de dessin animé
- Et toutes vos rubriques







habi-

Pour commander les anciens numéros, reportez-vous aux pages 118-123

©GAINAX / ABENOBASHI PROJECT

❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les **10 prochains numéros** (dont **un gratuit**) à partir du mois de : ____________
au prix de **50 €** pour la France métropolitaine et **58 €** pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

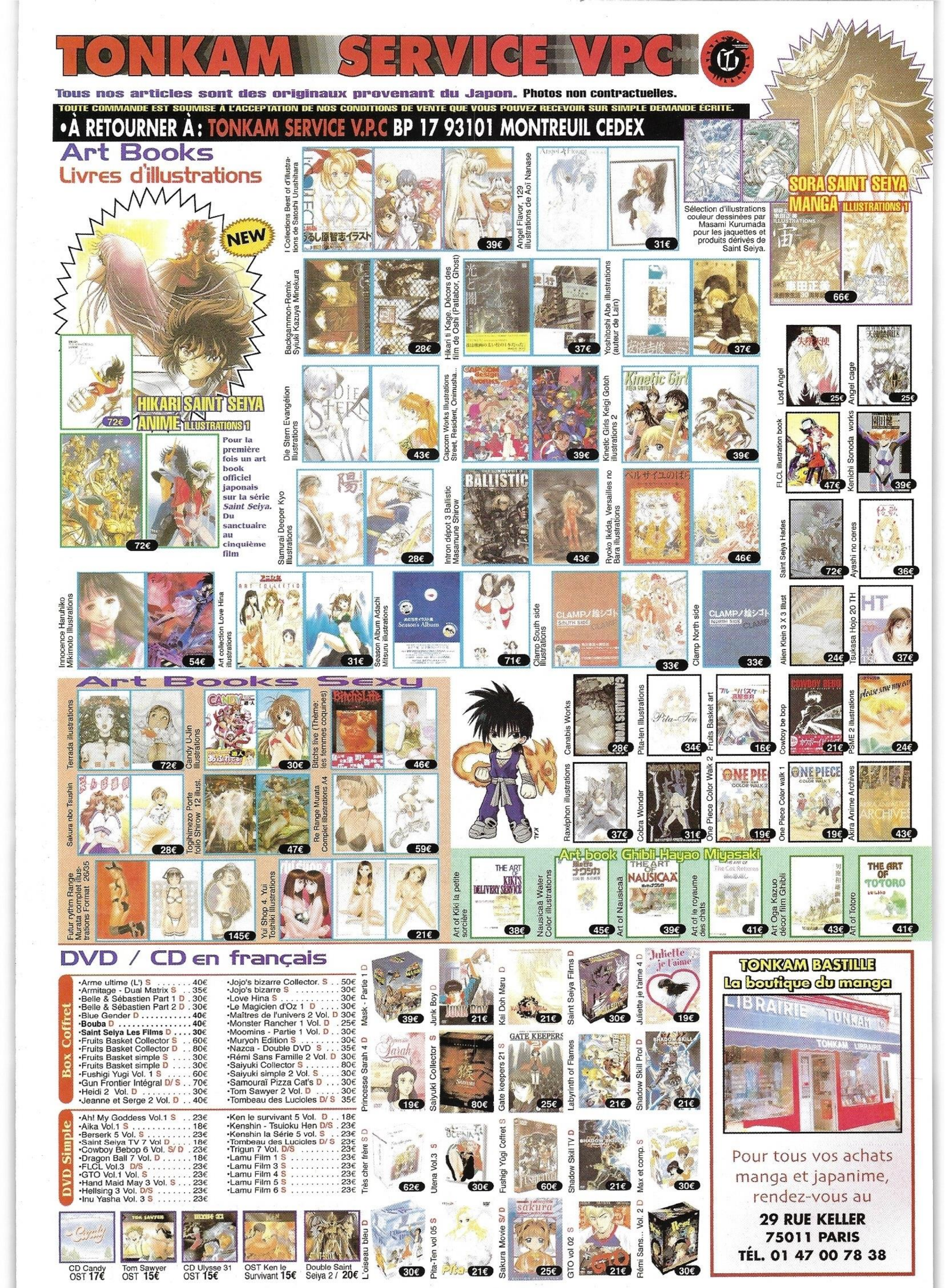
❑ Je m'abonne à AnimeLand pour les **5 prochains numéros** à partir du mois de : ____________
au prix de **27 €** pour la France métropolitaine et **32 €** pour l'étranger et les Dom-Tom (envoi en prioritaire par avion).

❑ M. ❑ Mme ❑ Mlle Nom : ____________ Prénom : ____________
Adresse : ____________
Code Postal : ____________ Ville : ____________
Pays : ____________ Date de naissance : ____________

Étranger : règlement par mandat postal international ou chèque français. Recopiez ou photocopiez ce bon de commande et envoyez-le, accompagné de votre règlement par chèque ou mandat postal à l'ordre d'**Anime Manga Presse**, à :

Anime Manga Presse / Service Abonnements - 14 rue Soleillet - 75971 PARIS CEDEX 20

AL100 — Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment.
Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes seuls destinataires.



TONKAM SERVICE VPC
Tous nos articles sont des originaux provenant du Japon. Photos non contractuelles.
TOUTE COMMANDE EST SOUMISE À L'ACCEPTATION DE NOS CONDITIONS DE VENTE QUE VOUS POUVEZ RECEVOIR SUR SIMPLE DEMANDE ÉCRITE.
•À RETOURNER À : TONKAM SERVICE V.P.C BP 17 93101 MONTREUIL CEDEX
Art Books
Livres d'illustrations
NEW
HIKARI SAINT SEIYA ANIME ILLUSTRATIONS 1
72€
72€
Pour la première fois un art book officiel japonais sur la série Saint Seiya. Du sanctuaire au cinquième film
SORA SAINT SEIYA MANGA ILLUSTRATIONS 1
Sélection d'illustrations couleur dessinées par Masami Kurumada pour les jaquettes et produits dérivés de Saint Seiya.
66€
I Collections Best of d'illustrations de Satoshi Urushihara 39€
Angel Flavor, 129 illustrations de Aoï Nanase 31€
Backgammon-Remix Syuuki Kazuya Minekura 28€
Hikari ti Kage. Décors des film de Oshi (Patlabor, Ghost) 37€
Yoshitoshi Abe illustrations (auteur de Lain) 37€
Die Stern Evangélion illustrations 43€
Capcom Works illustrations Street Resident, Onimusha... 39€
Kinetic Girls Keigi Gotoh illustrations 2 39€
Samurai Deeper Kyo illustrations 28€
Intron dépot 3 Ballistic Masamune Shirow 43€
Ryoko Ikeda, Versailles no Bara illustrations 46€
Lost Angel 25€
Angel cage 25€
FLCL illustration book 47€
Kenichi Sonoda works 39€
Saint Seiya Hades 72€
Ayashi no ceres 36€
Innocence Haruhiko Mikimoto illustrations 54€
Art collection Love Hina 31€
Season Album Adachi Mitsuru illustrations 71€
Clamp South side illustrations 33€
Clamp North side 33€
Alien Klein 3 X 3 illust 24€
Tsukasa Hojo 20 TH 37€
Art Books Sexy
Terrada illustrations 72€
Candy U-Jin illustrations 30€
Bitchs live (Thème: les femmes coquines) 46€
Sakura nbo Tsushin 28€
Toghimezo Porte folio Shirow 12 illust. 47€
Re Range Murata Complet illustrations A4 59€
Futur rythm Range Murata complet illustrations Format 26/35 145€
Yui Shop 4, Yui Toshiki illustrations 21€
Canabis Works 28€
Pita-ten illustrations 34€
Fruits Basket art 16€
Cowboy be bop 21€
PSME 2 illustrations 24€
Raxephon illustrations 37€
Cobra Wonder 31€
One Piece Color Walk 2 19€
One Piece Color walk 1 19€
Akira Anime Archives 43€
Art book Ghibli Hayao Miyasaki
Art of Kiki la petite sorcière 38€
Nausicaä Water Color illustrations 45€
Art of Nausicaä 39€
Art of le royaume des chats 41€
Art Oga Kazuo décor film Ghibli 43€
Art of Totoro 41€
DVD / CD en français
Box Coffret
•Arme ultime (L') S .... 40€
•Armitage - Dual Matrix S .. 35€
•Belle & Sébastien Part 1 D . 30€
•Belle & Sébastien Part 2 D . 30€
•Blue Gender D .... 40€
•Bouba D .... 40€
•Saint Seiya Les Films D .... 30€
•Fruits Basket Collector S .. 60€
•Fruits Basket Collector D .. 80€
•Fruits Basket simple S .... 30€
•Fruits Basket simple D .... 30€
•Fushigi Yugi Vol. 1 S ..... 60€
•Gun Frontier Intégral D/S .. 70€
•Heidi 2 Vol. D .... 30€
•Jeanne et Serge 2 Vol. D .. 40€
•Jojo's bizarre Collector. S .. 50€
•Jojo's bizarre S .... 30€
•Love Hina S .... 30€
•Le Magicien d'Oz 1 D .... 30€
•Maîtres de l'univers 2 Vol. D 30€
•Monster Rancher 1 Vol. D . 25€
•Moomins - Partie 1 Vol. D .. 30€
•Muryoh Edition S .... 30€
•Nazca - Double DVD S ... 35€
•Rémi Sans Famille 2 Vol. D 30€
•Saiyuki Collector S .... 80€
•Saiyuki simple 2 Vol. S .... 30€
•Samouraï Pizza Cat's D ... 30€
•Tom Sawyer 2 Vol. D ..... 30€
•Tombeau des Lucioles D/S 35€
DVD Simple
•Ah! My Goddess Vol.1 S .. 23€
•Aika Vol.1 S .... 18€
•Berserk 5 Vol. S .... 23€
•Saint Seiya TV 7 Vol D .... 18€
•Cowboy Bebop 6 Vol. S/D . 23€
•Dragon Ball 7 Vol. D ...... 18€
•FLCL Vol.3 D/S .... 23€
•GTO Vol.1 Vol. S .... 23€
•Hand Maid May 3 Vol. S ... 23€
•Hellsing 3 Vol. D/S .... 23€
•Inu Yasha Vol. 3 S .... 23€
•Ken le survivant 5 Vol. D .. 18€
•Kenshin - Tsuioku Hen D/S . 23€
•Kenshin la Série 5 vol. S .. 23€
•Tombeau des Lucioles D/S 23€
•Trigun 7 Vol. D/S .... 23€
•Lamu Film 1 S .... 23€
•Lamu Film 3 S .... 23€
•Lamu Film 4 S .... 23€
•Lamu Film 5 S .... 23€
•Lamu Film 6 S .... 23€
CD Candy OST 17€
Tom Sawyer OST 15€
CD Ulysse 31 OST 15€
OST Ken le Survivant 15€
Double Saint Seiya 2 / 20€
Mask - Partie 1 D 39€
Junk Boy D 21€
Kai Doh Maru D 21€
Saint Seiya Films D 30€
Juliette je t'aime 4 D 19€
Princesse Sarah 4 D 19€
Saiyuki Collector S 80€
Gate keepers 21 S 25€
Labyrinth of Flames 21€
Shadow Skill Prol D 21€
Très cher frère S D 62€
Utena Vol.3 S 30€
Fushigi Yûgi Coffret S 60€
Shadow Skill TV D 21€
Max et comp. S 30€
L'oiseau bleu D 30€
Pita-Ten vol 05 S 21€
Sakura Movie S/D 25€
GTO vol 02 S 21€
Rémi Sans... Vol. 2 D 30€
TONKAM BASTILLE
La boutique du manga
LIBRAIRIE TONKAM
Pour tous vos achats manga et japanime, rendez-vous au
29 RUE KELLER
75011 PARIS
TÉL. 01 47 00 78 38

Tonkam Mangas en Français

- Angel sanctuary (20 vol.) . . 5,00€
- Comte Cain (4 vol.) . . . . 5,00€
- Cyber Weapon Z (10 vol.) . . . 12,50€
- Fake (2 vol.) . . . . 7,50€
- Flame of recca (14 vol.) . . . 5,00€
- Gantz (6 vol.) . . . . 9,00€
- Hyper Run (4 vol.) . . . . 9,00€
- Hikaru no go (9 vol.) . . . . . . 5,00€
- I'll basket (12 vol.) . . . . 5,00€
- Jésus (3 vol.) . . . . 12,00€
- Jeanne (4 vol.) . . . . 12,00€
- Kimengumi (13 vol.) . . . . 9,00€
- Kindaïchi (11 vol.) . . . . 5,00€
- King of fighters (7 vol.) . . . 12,50€
- Lawful Drug (2 vol.) . . . . 9,00€
- Le Jeu du hasard . . . . 5,00€
- Les 3 Adolf (4 vol.) . . . . 9,00€
- Maison Ikkoku (10 vol.) . . . 9,00€
- Néji . . . . 5,00€
- Please Save... (21 vol.) . . . . . 5,00€
- Phénix (12 vol.) . . . . 9,00€
- RG Veda (10 vol.) . . . . 9,00€
- Rookies (23 vol.) . . . . 5,00€
- Stratège (11 vol.) . . . . 7,50€
- Spirale (3 vol.) . . . . 9,00€
- Secret chaser (2 vol.) . . . . . 7,50€
- Recueil Tsuki (Vol. 2) . . . . 5,35€
  Volume 1 rupture
- Tokyo Babylon (7 vol.) . . . . 9,00€
- Tough (24 vol.) . . . . 7,50€
- Talulu le magicien (13 vol.) . 5,00€
- Vagabond (17 vol.) . . . . 9,00€
- Wish (4 vol.) . . . . 9,00€
- X de CLAMP (18 vol.) . . . . . 5,00€
- Zetsuai (5 vol.) . . . . 5,00€

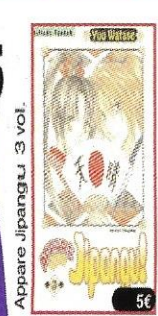
"Masakazu Katsura"
- DNA (5 vol.) . . . . 5,00€
- Zetman . . . . 5,00€
- I"s (15 vol.) . . . . 5,00€
- Shadow Lady (3 vol.) . . . . 5,00€
- Vidéo girl poche (15 vol.) . . 5,00€
- Video Girl Deluxe (Vol. 6 à 9) 12,00€

"ONE SHOT" Récit complet
- 1)Crazy Kouzu I'll . . . . 10€
- 2) Angel Dust . . . . 10€
- 3) Le chien de mon patron . . 10€
- 4) Tragédie de P . . . . 10€

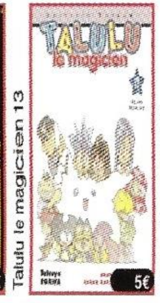
"Roman" Suite des séries cultes
- 1)Vidéo Girl Roman . . . . . . 9,00€
- 2) Orange road Cet été . . . 5,00€
- 3) Orange road Meurtre . . . 5,00€

"Yuu Watase"
- Apparé Jipangu (3 vol.) . . . 5,00€
- Ayashi no Ceres (14 vol.) . . 5,00€
- Fushigi Yugi (18 vol.) . . . . . . 5,00€
- Imadoki (5 vol.) . . . . 5,00€

Sorties du mois


Appare Jipangu 3 vol. 5€


Bouddha luxe 1 12€


Talulu le magicien 13 5€


Roman Kimagure 2 5€

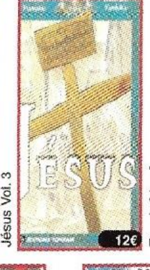

Kizuna 1 vol. 7,50€


Tomie 1 vol. 9€


Comte Cain 4 vol. 5€


Tragédie de P Vol. 1 10€


Sei ma den 1 vol. 9€


Jésus Vol. 3 12€


Tough 24 vol. 7,50€



King of Fighters Vol. 7 12,50€

Dans un mois

Kindaïchi 12 vol. 5€
MW d'Osamu Tezuka 7,50€
Flame of Recca 14 5€
Gants Vol. 7 9€
Hikaru no Go 10 vol. 5€
Vagabond 18 vol. 9€
Fake 2 Vol. 7,50€



Divers Manga en Français


Shaman King 19 vol 5,25€


Slam Dunk 27 vol 5,25€


Eiji 14 vol. 5,25€ — Yu Gi Oh 28 vol. 5,25€


Arms 6 vol. 6,50€ — Kyo 14 vol. 5,25€



Inuyasha 12 vol. 5,25€ — Basara 13 vol. 5,50€

Kana

- Agharta (6 vol.) . . . . 6,95€
- Arms (6 vol.) . . . . 6,50€
- Basara (13 vol.) . . . . 5,50€
- Conan (38 vol.) . . . . 5,25€
- Eiji (14 vol.) . . . . 5,25€
- Hunter X H. (16 vol.) . . . . . . 5,25€
- Inuyasha (12 vol.) . . . . 5,25€
- Kyo (14 vol.) . . . . 5,25€
- Lady Oscar (2 vol.) . . . . 19€
- Monster (13 vol.) . . . . 6,95€
- Naruto (10 vol.) . . . . 5,25€
- Shaman King (19 vol.) . . . . 5,25€
- Slam Dunk (27 vol.) . . . . 5,25€
- St Seiya CDZ (28 vol.) . . . . 5,25€
- Yu Gi Oh (28 vol.) . . . . 5,25€

Glénat

- Alice 19th (4 vol) . . . . 6,40€
- Blackcat (7 vol) . . . . 6,40€
- Bleach (5 vol) . . . . 6,40€
- Blame (10 vol) . . . . 6,40€
- Bastard (22 vol) . . . . 6,10€
- DN Angel (1 vol) . . . . 6,40€
- Dragon Ball Double (18 vol) 8,99€
- Dragon Ball Box (4 vol) . . . 14,5€
- Evangelion (8 vol) . . . . 6,10€
- Exaxxion (4 vol) . . . . 6,10€
- Et cetera (6 vol) . . . . 6,40€
- Gals (4 vol) . . . . 6,40€
- Gunsmith Cats (8 vol) . . . . 6,40€
- Gunnm (9 vol) . . . . 6,10€
- Gunnm Last order (2 vol) . . 6,10€
- Ghost in the shell (4 vol) . . 12€
- Gunnm album (6 vol) . . . . . 11,3€
- Hana yori Dango (6 vol) . . . 6,40€
- Hoshin (14 vol) . . . . 6,10€
- Kenshin (28 vol) . . . . 6,10€
- Katsuo (10 vol) . . . . 6,10€
- Mint na bokura (6 vol) . . . . 6,40€
- Macross 7 Trash(8 Vol) . . . 6,10€
- Marmalade boy (8 vol) . . . . 6,10€
- Nausicaä (7 vol) . . . . 10€
- Nihijiro Togarashi (4 vol) . . . 6,40€
- Noise (1 vol) . . . . 6,40€
- One Piece (20 vol) . . . . 6,10€
- Ranma 1/2 (38 vol) . . . . 6,10€
- Rave (9 vol) . . . . 6,40€
- Shirahimesho (Clamp) . . . . . 6,10€
- Sandland (1 vol) . . . . 6,10€


Ninj-iro 4 vol. 6,40€ — Hoshin 14 vol. 6,40€ — Parasite 8 vol. 6,10€


Bleach 5 vol. 6,40€ — Dragon Ball Box 4 15€


Black Cat 7 vol. 6,40€


Rave 9 vol. 6,40€ — Et cetera 7 vol. 6,40€ — Alice 19th 4 vol. 6,40€

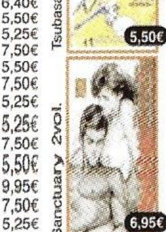

One piece 20 vol. 6,40€ — Gunnm Last 3 vol. 6,40€


DN Angel 2 vol. 6,40€

Divers

- Again (2 vol) . . . . 6,60€
- Ayako (3 vol) . . . . 7,50€
- Battle Royale (6 vol) . . . . . 6,80€
- Berserk (6 vol) . . . . 6,80€
- Capt. Tsubasa (37 vol) . . . . 5,50€
- C. Tsubasa interna (20 vol) 5,50€
- Coq de combat (5vol) . . . . . 7,50€
- Cobra (20 vol) . . . . 6,40€
- Dark Striker (2 vol) . . . . 6,80€
- Digi charat (2 vol) . . . . 6,80€
- Dieu chien (6 vol) . . . . 7,50€
- Fruits basket (10 vol) . . . . . 5,25€
- Femme défigurée (1 vol) . . 5,50€
- Golden Boy (5 vol) . . . . 6,40€
- Jojo's biz. adv. (28 vol) . . . . 5,50€
- Karakuri circus (3 vol) . . . . 5,25€
- Ki-itchi (2 vol) . . . . 7,50€
- Ken (27 vol) . . . . 5,50€
- Larme ultime (6 vol) . . . . 7,50€
- Magie intérieure (4 vol) . . . 5,25€
- Nana (8 vol) . . . . 5,25€
- Ping Pong(2vol) . . . . 7,50€
- Racaille Blues (28 vol) . . . . 5,50€
- Strain (3 vol) . . . . 9,95€
- Tajikarao (4 vol) . . . . 7,50€
- Togari (8 vol) . . . . 5,25€

Nana 8 vol. 5,25€ — Tsubasa int 20 vol. 5,50€


Sanctuary 2vol. 6,95€

Blues vol. 5,50€ — Fruits Basket 10 vol. 6,40€


Jojo 28 vol. 5,50€



Pika

- 3X3 eyes (34 vol) . . . . 6,95€
- Angelic Layer (5 vol) . . . . . 6,95€
- Bleu indigo (5 vol) . . . . 6,95€
- BT'X (16 vol) . . . . 6,95€
- Chobit (8 vol) . . . . 6,95€
- Capt. Albator (5 vol) . . . . . . 5,25€
- Card C. Sakura (12 vol) . . . 6,95€
- C.C.S. animé (9 vol) . . . . . 7,90€
- C. détectives (3 vol) . . . . . 6,95€
- Cyborg Kurochan (3 vol) . . 6,95€
- Cowboy bebop (4 vol) . . . . 6,95€
- Dragon H. (10 vol) . . . . 6,95€
- Devil devil (7vol) . . . . 6,95€
- Dark Crimson (1vol) . . . . . . 6,95€
- Dukalyon (2 Vol) . . . . 6,95€
- Escaflowne (8 vol) . . . . 6,95€
- Get Backers (4 vol) . . . . 6,95€
- Genzo (4 vol) . . . . 6,95€
- Goddess (26 vol) . . . . 6,95€
- GTO (25 vol) . . . . 6,95€
- Gundam Wing (3 vol) . . . . . 6,95€
- Nouvelle Angyo Onshi . . . . 6,95€
- Love Hina (14 vol) . . . . 6,95€
- Seraphic Feather (8 vol) . . . 6,95€
- Tenchi muyo (12 vol) . . . . . 6,95€
- Uténa (5 vol) . . . . 6,95€
- You're Under (7 vol) . . . . . . 6,95€

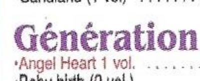


Tenchi muyo 12 vol 6,95€ — Get Backers 4 vol 6,95€


Bleu indigo 5 vol 6,95€ — Genzo 7 vol. 6,95€



Cowboy bebop 4 vol 6,95€ — Chobit (8 vol) 6,95€



Génération

- Angel Heart 1 vol. . . . . 8,95€
- Baby birth (2 vol.) . . . . 8,99€
- Banana Fish (8 vol.) . . . . . . 6,80€
- Beyblade (2 vol.) . . . . 6,95€
- Brain Powerd (4 vol.) . . . . . 8,60€
- Combination (5 vol.) . . . . . . 8,50€
- Cicatrice the sirius (3 vol.) . 8,99€
- Enfer et paradis (10 vol.) . . 9,00€
- Eden (7 vol.) . . . . 8,99€
- Gasaraki (4 vol.) . . . . 8,99€
- Ikkitousen (1 vol.) . . . . 8,60€
- It (2 vol.) . . . . 10,5€
- Island (5 vol.) . . . . 8,99€
- Kagome Kagome (3 vol.) . . 8,99€
- Kirara (6 vol.) . . . . 8,99€
- Kikaider 02 (2 vol.) . . . . 8,90€
- Kamikaze (vol. 1 à 4) . . . . . 9,91€
- Kamikaze (vol. 5) . . . . 10,20€
- Lone Wolf & Cub (4 vol.) . . . 10€
- Péridot 1 Vol. . . . . 8,95€
- Peach Girl (15 vol.) . . . . . . 6,80€
- Mars (8 vol.) . . . . 6,95€
- Nadesico (4 vol.) . . . . 7,32€
- Silent Mobius (6 vol.) . . . . . 8,60€
- New York NY (4 vol.) . . . . . 8,99€
- Peach Girl (15 vol.) . . . . . . 6,80€
- Planetes (3 vol.) . . . . 9,50€
- Red Eyes (3 vol.) . . . . 8,99€
- Rahxephon (2 vol.) . . . . 9,00€
- Silent möbius (6 vol.) . . . . . 9,00€
- 20th Century (11 vol.) . . . . . 9,00€



www.tonkam.com Par téléphone

TÉL 01 48 18 15 36


Angel Heart 1 vol. 8,95€ — Ikkitousen (1 vol.) 6,60€


Hack sigh (2 vol) 8,60€ — Saiyuki 1 vol. 10,2€

Ken First 1 vol. 8,95€ — Patlabor Vol. 1 6,40€


Angel Heart 2 Vol 6,95€ — Shirahimesho Clamp 6,10€ — 20th Century 11 vol 9€ — MPD Vol. 1 6,95€


Love story Vol. 2 6,95€


Love Hina (14 vol.) 6,95€



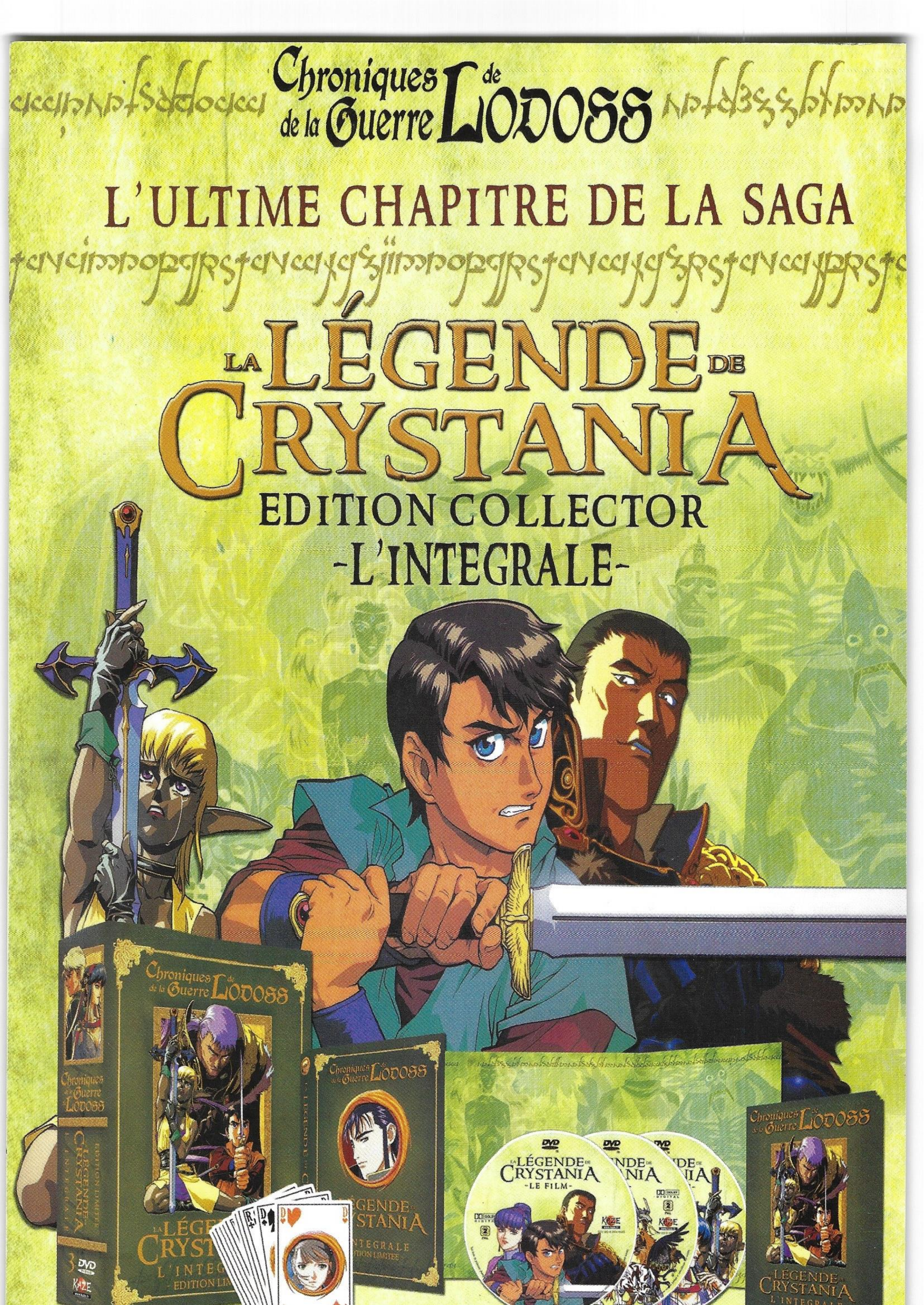




BON DE COMMANDE VPC

NOM : .... PRÉNOM : ....
ADRESSE: ....
.... CODE POSTAL : .... ÂGE ....
VILLE : .... TÉL. fixe (obligatoire pour tout réglement par CB) : ....

Vous pouvez aussi commander par téléphone, ou vous renseigner sur la disponibilité des produits au



Chroniques de la Guerre de Lodoss
L'ULTIME CHAPITRE DE LA SAGA
LA LÉGENDE DE CRYSTANIA
EDITION COLLECTOR
-L'INTEGRALE-
Chroniques de la Guerre Lodoss
La Légende de Crystania
L'Intégrale
Edition limitée
Chroniques de la Guerre Lodoss
La Légende de Crystania
Intégrale
Edition limitée
La Légende de Crystania
Le Film
Chroniques de la Guerre Lodoss
La Légende de Crystania